

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Marko Rohtek

**DISNEYEVE EKRANIZACIJE KNJIŽEVNIH DJELA U RAZREDNOJ  
NASTAVI**

DIPLOMSKI RAD

Osijek, 2018.



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STORSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni učiteljski studij

**DISNEYEVE EKRANIZACIJE KNJIŽEVNIH DJELA U RAZREDNOJ  
NASTAVI**

DIPLOMSKI RAD

Predmet: Medijska kultura

Mentorica: Valentina Majdenić, doc. dr. sc.

Student: Marko Rohtek

Matični broj: 2647

Modul: B

Osijek

Srpanj, 2018.

*Zahvaljujem svojoj mentorici doc. dr. sc. Valentini Majdenić na velikom strpljenju i pomoći pri izradi ovog diplomskog rada i korisnom vodstvu.*

*Također, zahvaljujem i svojim prijateljima, kolegama i rodbini koji su me podržavali i ohrabivali u pisanju diplomskog rada.*

*I na kraju zahvaljujem svojoj obitelji koji su mi bili velika podrška kroz cijelo studiranje. Naravno, bili su i ogromna podrška u pisanju diplomskog rada te su me bodrili i ohrabivali da sve to mogu napraviti. Bez njih ovo ne bi bilo moguće.*

## SAŽETAK

Ovaj diplomski rad prikazuje usporedbe originalnih književnih djela i ekranizacije istih Walta Disneya. Vidjet ćemo razlikuju li se ta djela od crtanih filmova u u kojoj mjeri u odnosu na originalno djelo. Kako bismo razumjeli što su bajka, dječja književnost, dječji roman, animacija, animirani film, crtani film, proučio sam literaturu ne bih li objasnio što je to sve zapravo i kako se razvijalo. Također, u diplomskom radu bit će predstavljen posao i rad Walta Disneya i kako je on to uspio u svijetu animacije, ali i zabavnih parkova.

**Ključne riječi:** animacija, bajka, crtani film, dječji roman, Walt Disney

## ABSTRACT

This graduate thesis shows a comparison between Walt Disney's original literary works and their screenings. We're going to see if there are some differences between the literary works and cartoons in comparison to the original piece of work and to what extent. In order to understand what fairy tale, children's literature, children's novels, animations, animated films and cartoon are, I studied literature to be able to explain what all of these are and how it all developed. Also, in this graduate thesis it will be presented Walt Disney's work and how he succeeded in the world of animation and amusement parks too.

**Key words:** animation, fairy tale, cartoon movie, children's novel, Walt Disney

## SADRŽAJ

1. UVOD .....	2
2. DJEČJA KNJIŽEVNOST .....	3
3. DJEČJI ROMAN .....	7
3.1. Roman o životinjama .....	8
3.2. Avanturistički roman .....	9
3.3. Znanstvenofantastični roman .....	9
3.4. Povijesni roman .....	10
4. BAJKE .....	11
4.1. Klasične bajke .....	12
4.2. Moderne bajke .....	12
4.3. Fantastične priče .....	13
4.4. Povijesni pregled svjetske bajke .....	13
4.5. Stvarni i nestvarni motivi .....	14
4.6. Struktura klasične bajke .....	14
4.7. Vrijeme i prostor .....	15
4.8. Uvjet i kušnja .....	15
4.9. Poučnost .....	16
4.10. Likovi .....	16
4.11. Dobro i zlo .....	16
4.12. Dobri i zli likovi .....	17
4.13. Nadnaravni likovi .....	17
4.14. Likovi pomagači .....	18
4.15. Pretvaranje .....	18
4.16. Prerušavanje i kušnja .....	19
4.17. Blago .....	19
4.18. Dom, obitelj i ognjište .....	19

4.19.	Nasilje .....	19
4.20.	Biblijski motivi .....	20
4.21.	Inačice .....	20
5.	ANIMACIJA.....	21
5.1.	Digitalna animacija.....	23
6.	ANIMIRANI FILM .....	26
8.	WALT DISNEY .....	31
9.	USPOREDBA DISNEYEVIH EKRANIZACIJA I KNJIŽEVIH DJELA.....	43
9.1.	Snjeguljica i sedam patuljaka .....	43
9.2.	Bambi.....	44
9.3.	Petar pan .....	46
9.4.	Pepeljuga .....	48
9.5.	Trnoružica.....	50
9.6.	Zlatokosa .....	51
9.7.	Mala sirena .....	53
9.8.	Ljepotica i zvijer.....	55
10.	ZAKLJUČAK .....	58
11.	IZVORI .....	60
12.	LITERATURA.....	61

## 1. UVOD

Tema ovog diplomskog rada je *Disneyeve ekranizacije književnih djela u razrednoj nastavi*. Književna djela su od samih početaka književnosti među nama. Od usmene predaje, preko tiskanih knjiga, pa sve do online knjiga. Također, od kako se Disney pojavio kao proizvođač animiranih filmova, njegova uloga u svijetu zabave i animiranog filma je značajna. Njegov rad poznat je po tome što je uzimao velika svjetska djela i od njih napravio crtane filmove.

U radu je provedena usporedba Disneyevih crtanih filmova i književnih djela. Odabrane su bajke Pepeljuga, Snjeguljica i sedam patuljaka, Ljepotica i Zvijer, Mala sirena, Uspavana ljepotica, Matovilka, ali i dva dječja romana Bambi i Petar Pan. Napravljena je analiza između crtanog filma i književnog djela, ali i sličnostima među njima. U teorijskom dijelu koji se bavi o dječjoj književnosti, dječjem romanu i bajkama korišteno je više knjiga. Za bajku sam koristio knjige *Umjetničke bajke teorija, pregled i interpretacija* i *Bajke pregled, i interpretacija* iste autorice Ane Pintarić. Za pregled o dječjoj književnosti i dječjem romanu korištene su *Pregled hrvatske dječje književnosti* Stjepana Hranjeca, *Povijest hrvatske dječje književnosti* autora Crnković i Težak, te *Uvod u dječju književnost* autora Hameršak i Zima. Također, morao sam obraditi i animaciju i animirani film za što sam koristio *Film u nastavi medijske kulture* Krešimira Mikića, *Estetika animacije* autora Ranka Munitića i *Škola crtanog filma* autora Borivoja Dovnikovića-Borda. I na kraju sam obradio život i posao Walta Disneya pomoću knjige *The Walt Disney Biography* autora Boba Thomasa.

Proučavanje literature pomoglo je vidjeti kako se dječja književnost s vremenom mijenjala, kao i dječji roman i bajka, ali i kako se animacija mijenjala, te koliko je zapravo uspješan bio Walt Disney u svome životu i zašto je uveo promjene u crtiće koje je radio po književnim djelima.



## 2. DJEČJA KNJIŽEVNOST

Prvo poglavlje ovog diplomskog rada govori o tome što je to dječja književnost i kako se razvijala kroz povijest. Cijeli teorijski pregled odrađen je kroz dvije knjige koje su pomogle u razumijevanju dječje književnosti.

Dječja književnost je ona književnost koja je prvenstveno namijenjena djeci, te po svojoj tematici i formi pripada dječjoj dobi i svjesno je namijenjena djeci. U toj definiciji dječje književnosti ističu se tri pojma, a to su književnost, djeca i namjena. Što je značenje ta tri pojma točnije i jasnije manje je i nespornost. Dječja književnost je, kao i književnost, umjetnost riječi gdje vrijede sve odrednice po kojima se određuje književnost kao umjetnost. Također, i ona ima kvalitetnijih i manje kvalitetnijih djela, ali ona se ne mogu upotrijebiti kao dokaz protiv njezinog postojanja ili da ona nije prava književnost. Sve više se pomiče granica što pripada pod dječju književnost. Prije je bilo da ju čitaju djeca do 16. godine, ali sada je to do 12. godine. Ostalo se smatra da je to književnost za mlade odrasle koja je sasvim različita od dječje književnosti. Za kraj ostaje pojam namjena gdje knjiga treba tematikom privlačiti dijete i odgovarati njegovim interesima. Postoje tri oznake koje prikazuju pripadnost dječjoj književnosti, a to su da ju je napisao dječji pisac koji je svjesno namijenio knjigu djetetu, izdao ju je dječji nakladnik i da se nalazi u knjižari i knjižnici na policama koja su namijenjena djeci. Također, može se dogoditi da se nalazi u knjižnici ili knjižari knjiga za djecu, ali nema niti jednu od tih oznaka. S vremenom je ona postala knjiga za djecu iako nije bila namijenjena djeci ili ju nije tiskao nakladnik koji je namijenjen za djecu i nije bila smještena u odjelu za djecu. Kako bi se odredio fond treba promotriti dvije razdjelnice. Prva od razdjelnica je ona koja dijeli dječju književnost od one za mlade odrasle. Druga bi se morala i tematikom i općim pristupom razlikovati od dječje književnosti. Teža je ona razdjelnica koja dijeli dječju književnost od one za odrasle. Dječju književnost mogu čitati odrasli dok djeca ne mogu čitati književnost za odrasle. No, javljaju se knjige iz književnosti za odrasle koju djeca mogu čitati. Zbog toga neki niječu potrebu dječje književnosti. Neki misle da oni čak pripadaju dječjoj književnosti, a ostali misle kako se sva djela mogu prepraviti da budu primjerena djeci. Također, i dječja književnost može imati neknjižvenih vrijednosti kao što je pitanje morala, vjere, dobrog ponašanja i ostalog. No, to su vrijednosti koje pripadaju drugom redu i po njima se ne može nikako vrjednovati djela dječje književnosti (Crnković, Težak, 2002).

Drugi autori navode nešto više o dječjoj književnosti. Navodi se kako je dječja književnost samo skup knjiga na policama u knjižnicama ili knjižarama, da su to samo knjige koje smo

čitali u djetinjstvu, da su to knjige koje danas čitaju djeca, da je to zabava, odnosno da je to umjetnost ili čak priprema za umjetnost. Dječja književnost je heterogena pojava za koju je vrlo lako naći iznimku i za svaki primjer neki protuprimjer. Dječju književnost se prikazuje kao jednostavnu književnost s jednostavnim tekstom. Navode kako dječji tekstovi imaju i „tekst iz sjene“ koji je namijenjen odraslom čitatelju. Također, nije toliko jednostavna kada se moglo u 19. stoljeću u dječjem časopisu *Bosiljak* čitati sonete, rimovane deseterce, gdje su se pisci natjecali u što zapletenijoj shemi strofe. Javlja se pitanje kako znamo da je to jednostvanija književnost kada su tekstovi iz 18. stoljeća problematični za djecu današnjeg stoljeća. Tako da to pitanje potvrđuje da je jednostavnost kategorija definicijske kvalitete. Dječja književnost definira se i kao književnost s dječjim likovima i junacima. Zaista je istina da mnogi romani i priče u središtu imaju djecu kao glavne likove, ali i ta je kategorija prijeporna iz definicijske perspektive. Ako se samo bazira na djecu tada bi se trebalo uključiti sve tekstove koji imaju djecu kao glavne junake, a koji ne pripadaju dječjoj književnosti. Ako se samo na temelju djece, kao junaka, želi odrediti je li to dječja književnost ili ne, vrlo je upitno. Imamo mnogo junaka koji nisu djeca, ali pripadaju u dječju književnost, kao npr. Gulliver. Također, kao junaci u dječjoj književnosti javljaju nam se i životinje. Dječja književnost, kao i ostale književnosti, promjenjiva je opsega. Izrazi koji su prethodili današnjoj dječjoj književnosti su *knjige ili spisi za mladež*, *knjige za omladinu*. Kasnije se taj naziv u 20. stoljeću promijenio u *omladinske knjige*. Za njih su se smatrale knjige koje su bile školske knjige, a ne knjige koje su zabavno-poučnog sadržaja pisane za omladinu. Također, javljaju se i rasprave oko knjiga koje su obvezne za čitanje i onih koje su za dobrovoljno čitanje, odnosno u slobodno vrijeme. To je provedeno i u 19. stoljeću gdje se među dječjim romanima, poeziji i pričama našla i jedna školska čitanka, koja je imala potvrđenu izvanškolsku vrijednost. Knjige su se, s jedne strane razlikovale za školsku i neškolsku uporabu, a s druge se strane nije radila razlika među književnim i neknjiževnim tekstovima. Ta podjela uvodi se krajem 19. stoljeća kada se govori o zasebnoj skupini poučne dječje književnosti. U 20. stoljeću dolazi do pojma dječje lektire gdje se obuhvaćaju i djela izvan umjetničke književnosti kao i prirodno-znanstveni tekstovi. Knjige koje pripadaju dječjoj književnosti su funkcionalne knjige s jasnom funkcijom (udžbenici) i nefunkcionalne knjige koje zadovoljavaju kulturne potrebe (romani). U današnje vrijeme dječja književnost veže se uz nefunkcionalne knjige, dok se prije dječja književnost vezala uz funkcionalne knjige. U Hrvatskoj su se najviše tiskale za djecu funkcionalne knjige, kao početnice, katekizmi i nabožna djela. No, isključenje funkcionalnih knjiga iz rasprave o dječjoj književnosti je sporno zbog nejasne granice između funkcionalnog i nefunkcionalnog u dječjoj književnosti. Također, možemo vidjeti kako se knjiga, koja je prije bila funkcionalna

knjiga, danas smatra nefunkcionalnom knjigom, odnosno fiktivnom. Javlja se i pitanje kako odrediti koje su knjige funkcionalne, a koje nefunkcionalne u razdoblju od 19. stoljeća do Prvog svjetskog rata, jer su se stavljali zahtjevi pred autore. Očekivalo se da *spisi za mladež* zabave, oplemenjuju ili poučavaju, te da moraju obrazovno djelovati na mladež. I u današnjem stoljeću očekuje se da knjige budu edukativne. Eksplicitna sraslost pouke i zabave, kao i implicitna, otežava promišljanje ospega dječje književnosti u kategoriji funkcionalnog i kategoriji nefunkcionalnog. Međutim, one se pokazuju na razini obuhvatnijeg pregleda operativnima. One nam daju mogućnost uvida u početke u 18. stoljeću premrežavanja funkcionalnog i nefunkcionalnog. Pomoću tih kategorija lakše se može uočiti teorijsko sužavanje dječje književnosti na nefunkcionalne tekstove, koje su krajem 19. stoljeća i u 20. stoljeću u dosluhu sa sužavanjem pojma književnosti i sa zahtjevom za umjetničkim, a ne pedagoškim utemeljenjem dječje književnosti. Njih su zagovarali Ljubomir Dvorniković, Jelica Belović-Bernadzikowska i Oskar Durr. Sva zagovaranja umjetnosti u dječjoj književnosti potisnuta je za vrijeme Drugog svjetskog rata kada se opet ističe odgojna funkcija, a 1960-ih se ističe definicija dječje književnosti kao umjetnost riječi. Tada se dječja književnost nije vezala uz pojam knjige ili lijepe knjige, nego uz pojam umjetnosti što je uzrokovalo daljnje sužavanje polja. Kako se opseg pojma dječje književnosti prije sužavao, danas se on preispituje i širi. Taj proces je bitan kako bi se na analitičkoj razini uzimala različita razumijevanja književnosti umjesto da se favorizira pristup koji tekstove prepoznaje na temelju kriterija koji su svojstveni suvremenoj dječjoj književnosti. To podrazumijeva preispitivanje granica između knjige i ne-knjiga, te književnosti i ne-književnosti. U tome svemu javlja se i polje namjene dječje književnosti. Taj pojam se u predakademske teksove odnosio na obrazovnu funkciju dječje književnosti. Dok se kasnije javlja Crnkovićeva definicija koju smo spomenuli ranije u tekstu. Ona nam pokazuje kako se uključuju tekstovi koji su pisani za djecu, kao i tekstovi koji su naknadno objavljeni za dječju publiku. Oslonac na kriterij namijene bio je vrlo sporan zbog toga što je namijenjenost vrlo problematična s obzirom na shvaćanje tradicionalne književnosti. Također, oslonac je bio u raskoraku i u 1950-ima jer se dječja književnost podređivala politici toga vremena. Kriterij namijenjenosti bio je sporan i zbog toga što je bio povezan s Zagrebačkom stilističkom školom. Djelatnici stilističke škole nam donose definiciju dječje književnosti kao umjetnost riječi. Tada dolazi definicija gdje je dječja književnost umjetnost riječi dječjeg viđenja svijeta, te njegov doživljaj koji nam je dostupan preko iskustva i psihologije djeteta. I u drugoj polovici 20. stoljeća vidi se utjecaj Zagrebačke stilističke škole u nazivu hrvatskog časopisa u tom području, a to je *Umjetnost i dijete*. Zbog pristupa dječjoj književnosti kao umjetnosti izbjegavale su se rasprave o namjeni. O namjeni se sve manje

govorilo jer je nekima to poslužilo kako bi posumnjali u vrijednost dječje literature jer namjena stvara konfekciju, a ne umjetnost. Taj pojam namjene zaobilazio se jer nije bio kompatibilan s idejom dječje knjižvenosti kao umjetnosti riječi. Pojam namjene vraća se u novom tisućljeću gdje se dječja književnost određuje kao književnost koja je namijenjena djeci, ali i kao umjetnost riječi kojom se književnost ostvaruje kroz sve odrednice kao umjetnost. Ističe se kako je neka knjiga namijenjena djeci ako ju je autor, nakladnik ili posrednik pozicionirao kao dječju knjigu. Javlja se i pitanje može li dječja književnost biti umjetnost ako je uvjetovana svojim čitateljima. Počele su se javljati i definicije koje su bile van kategorije umjetničke vrijednosti i autorske namjere. Kako bi se vratilo namjeni krenulo se u obnovljenom interesu za istraživanje povijesti dječje književnosti. No, kako se moglo vidjeti, namjena se uspjela negirati tako da se ni namjenu ne može uzeti za univerzalnu značajku dječje književnosti. Namjena je ograničena za one koji dječju književnost definiraju kao književnost koju čitaju djeca (Hameršak, Zima, 2015).

### 3. DJEČJI ROMAN

Ovo poglavlje diplomskog rada govori o tome što je to dječji roman i što spada pod dječji roman. Također, dječji roman spada pod dječju književnost.

Dječji roman je jedan sveobuhvatan žanr u kojemu se javljaju romaneskni junaci. Preko tih junaka do dječaćkih družina i njihovih pothvata, pa sve do junaka kao što je Harry Potter, ali javljaju se i akcijske pustolovine kao što je šegrt Hlapić. Tako se može vidjeti da su karakteristike dječjeg romana dječji likovi, dječćake družine, te dječje pustolovine. Definicije dječjeg romana uspostavljaju se samostalno i to u kategorijama gdje su likovi u dječjem romanu uglavnom dječji, gdje se javlja udruživanje likova u družine, gdje dolazi do pustolovnosti, te do dječje igre (Hameršak, Zima, 2015).

Drugi autor ističe kako je roman književna vrsta koju je nemoguće odrediti prema petrificiranu kanou. Govori kako je roman subverzivan žanr zbog toga što se opire pravilima, ali je i najdemokratskiji jer je otvoren za sve ostale žanrove i nije vezan za društvene staleže. No, dječji roman je prava suprotnost tome. Određuju ga njegovi korisnici svojim čitateljskim sposobnostima, kao što je dob od 7 do 15 godina. Također, nisu svi romani bili namijenjeni djeci, ali s vremenom, kako su se mjenjali čitateljski obzori, jednostavno su uvršteni među dječje romane. Cijela njegova struktura se prilagođava malom čitatelju, kao što je tema gdje dolazi raspon od dječjih nestašnosti do tabuizma. Javlja se jednostavna, organizirana priča, pustolovan i napet lik, igra i životni optimizam. Tako dolazimo do zaključka da dječji roman želi na što sveobuhvatniji način interpretirati dječji svijet (Hranjec, 2006).

Sljedeći autori donose nam detaljniji pregled dječjeg romana i što spada pod dječji roman. Dječji roman još se naziva i dječja realistička književnost. Tim izrazom ističe se opozicija na nefantastičnu priču u odnosu na fantastičnu priču. U dječjem romanu se u novije vrijeme uvlače elementi fantastičnog. Za glavnu vrstu dječjeg romana najbolje odgovara naziv romana iz djetinjstva. Postoje i starija djela od romana o djetinjstvu koja pripadaju dječjoj književnosti, kao pustolovni roman ili povijesni roman. On se tek pojavljuje u drugoj polovici 19. stoljeća te se bogato razvija u 20. stoljeću. Daje nam jasne odrednice da su junaci djeca i prikazuju se situacije iz dječjeg života u stvarnim uvjetima. Većinom su junaci dječćaci, a ne djevojčice. Također, javljaju se i dječji parovi dječćaka i djevojčica gdje je dječćak aktivniji, ali i skupine djece organizirane u družine kako bi izveli neki pothvat, a ulogu vođe ima dječćak. Djeca koja se pojavljuju u tim romanima stara su oko 10 godina i u različitim su društvenim slojevima.

Većinom su djeca koja su bila u romanima ona koja su bila nesretnija. U 20. stoljeću prelazi se na običnu djecu unutar obitelji, škole, praznika koja su u smišljanju pothvata. Dijete-junak više nije ono nad kojim treba plakati, ali nije ni uzor-dijete kojemu se dive, nego je spretan, pametan, dosjetljiv, dopadljiv član dječje družine. Razlikuje se i odnos roditelja i djece. U obiteljskom romanu djeca su istaknutiji članovi obitelji, te su djeca i roditelji ravnopravni. Ali, ima i romana gdje se odrasli jedva pojavljuju, a djeca zauzimaju sva mjesta. Nekada su čak i u ulozi negativca ili u ulozi koju djeca kritiziraju, ali i u ulozi gdje su dječji savjetnici. Junaci u romanu pokazuju svoje vrijednosti u mišljenju, organiziranju i smišljanju pothvata. To može biti veliki pothvat kroz cijeli roman, ili junaci u kraćim epizodama rješavaju probleme. Pothvat je najvažnije sredstvo i postupak kako bi se stvorila napeta radnja i osvojio čitatelj. Što se oni više ističu to su draži čitatelju. Ali, jedna od opasnosti za uvjerljivost je neuskaldenost dječjeg pothvata s mogućnostima djece. Roman o djetinjstvu nije avanturistički, nego opisuje prizore iz stvarnog života, a dječje avanture ne smiju prelaziti granice. Najvažnije je da dječji roman bude kratak, stil i izraz jednostavan, a završetci sretni. Najčešće dječji roman se raščlanjuje u poglavlja (Crnković, Težak, 2002).

### **3.1. Roman o životinjama**

Sve vrste dječje književnosti pune su životinja. Susreću se u svim vrstama, a ponajviše u slikovnicama, gdje gospodare. Različito se prikazuju, a ja ću pokazati kako se prikazuju u romanu. Njihov svijet prikazuje se onakav kakav jest, poštivajući zakone po kojima životinje žive. Tako se roman približava znanstvenom prikazu prirode. On počiva na subjektivnom doživljaju životinjskog svijeta, dok se znanstveni prikaz temelji na sustavnom proučavanju. Pravi pisac takvog romana donosi pravu mjeru ta dva segmenta. Poštuje dobru fabulu, napetost i žive likove, a s druge strane je autentična podloga stvarnog života. Ono što odstupa od stvarnosti jest njihovo komuniciranje i komuniciranje s ljudima. U romanu se ono postiže pomoću pokreta, zvukova koje životinja proizvodi ili se događaju promjene u ponašanju, te se pomoću toga zaključi što životinja govori i onda se to izrazi ljudskim govorom. Čak se to odmah prevede u ljudski govor gdje se pisac služi prednostima koje daje dijalog, izražavanje osjećaja i ostalo. No, može se upasti u zamku gdje kada životinje izražavaju svoje osjećaje ti osjećaji ne pripadaju pravim životinjama. Napisano je malo romana o životinjama koja su za djecu pa su tako djeca prisvojila djela koja su im u određenoj dobi dostupna (Crnković, Težak, 2002).

### **3.2. Avanturistički roman**

Samo ime avantura označava da je to događaj koji izlazi iz okvira svakodnevnog života. Donosi nam novost, neobičnost, opasnost, zabranjenost, povećanu fizičku i psihičku sposobnost, ali nam daje izazov i nagrađuje srećom. U njemu se odlazi od kuće u nepoznati svijet, susreće se s opasnostima i svladavaju zapreke, upoznaju se različiti i novi oblici života, želi se osvojiti ljepotica, steći bogatstvo, spriječiti zločince, spasiti pojedince ili čovječanstvo i postati slavan. To su sve dječje sanjarije koje nam pruža avanturistički roman. Njegova shema je jednostavna. Imamo junaka koji je snažan, snalažljiv, jak, pametan, koji mora riješiti težak zadatak. Kako bi riješio težak zadatak, rješava veći broj manjih zadataka gdje je u neprestanoj opasnosti, a čitatelja je strah za njegov život. Također, ima jednog ili više neprijatelja koje mora pobijediti. Većinu puta gubi, ali se i diže iz poraza i na kraju pobjeđuje. Avanturistički roman ima podvrsta, a neke od njih su gusarski roman, roman o moreplovcima, Divljem zapadu, kaubojima i drugi. Ako je junak sposobniji, tada je i roman privlačniji. Ako je napetost veća, pothvati noviji i napetiji, a načini inovativniji, tada roman u velikoj mjeri ispunjava svoja očekivanja. Vrlo lako se može vidjeti kako se razlikuje od stvarnosti, kako su uspjesi lažni, kako je sve to daleko od života. No, njega ne treba vrjednovati van njegovog žanra, te tako i on ima svojih umjetničkih ostvarenja (Crnković, Težak, 2002.).

### **3.3. Znanstvenofantastični roman**

Ovaj roman je najbližiji pustolovnom romanu. Mašta u ovome romanu ima izrazito velike mogućnosti. Polazišta ovih romana su znanstvene hipoteze kojima je znanost na tragu ili ih je zamislila. U modernim romanima mašta nema granicu i pisac stavlja sve u beskrajne prostore i svemir koje povezuje s hipotezom. Junaci u ovim romanima putuju svemirom brzinom svjetlosti, imaju oružja jedva zamislive snage, istražuju daleke svjetove koje djeluju na drukčijim temeljima i ostvaruju uspjehe i pothvate o kojima se ni bajka ne usuđuje sanjati. I ovdje je malo djela koja su pisana za djecu te su ih tijekom vremena djeca prisvojila. Također, fantastika se uvukla i u suvremeni roman o djetinjstvu gdje se javljaju elementi znanstvene fantastike (Crnković, Težak, 2002.).

### 3.4. Povijesni roman

Također, i povijesni roman može biti avanturistički roman jer povijest pruža radnje za avanturu. Ako nije pisan kako bi prikazao neku prošlu epohu, nego ima svrhu zabaviti čitatelja napetom fabulom, tada nema razlike između npr. Divljeg zapada i dvora Luja. U svim se nacionalnim književnostima veličaju narodni junaci. Jedan od rijetkih primjera povijesnog romana je *Kraljević i prosjak* koji se temelji na nejasnoj povijesnoj osnovi. Javlja se zamjena dvojice sličnih dječaka gdje je jedan kraljević, a drugi siromašan dječak. U njemu se javlja pustolovina i napetost, naivna relanost dječjeg života, pun je pustolovina i javlja se vedar humor demokrata. On se nosi sa znanstvenofantastičnim romanom u kojemu se odlazi u budućnost ,a u povijesnom romanu se odlazi u prošlost (Crnković, Težak, 2002.).



#### 4. BAJKE

U ovom dijelu diplomskog rada posvetit ću se teorijskom dijelu o bajkama. Prikazat ću što je zapravo bajka i koje je njezino značenje. O njihovoj podjeli prikazat će se i teorijski dio. Uz to, bit će napravljen i povijesni pregled svjetskih bajki. Na kraju će biti prikazana struktura bajke, te elementi koji se pojavljuju u bajkama.

Bajka je zapravo jednostavna prozna vrsta koja je prepoznatljiva po čudesnim pretvaranjima, zbiljskom i nadnaravnom svijetu, ponavljanju radnje, likovima koji su prepoznatljivi, sukobu dobra i zla, nagradi i kazni, odgađanju nagradi, uvjetima i kušnji, čarobnim predmetima i čudesnim pretvaranjima. Pojmovi kao što su čudesno, čarobno, nadnaravno govori o posebnosti i ljepoti između priča i s time mnogi bajku nazivaju kraljicom priče. Sama riječ bajka nudi nam dva značenja. U književnoj teoriji bajka je književno djelo u kojemu se bez začudnosti susreću zbiljski i nadnaravni svijet. U razgovornom smislu bajka je podcijenjena jer se ona upotrebljava umjesto izmišljotine, budalaštine ili prazne priče. Tom značenju pridonosi i riječ gatka s kojom zamjenjuju riječ bajka. Budući da riječ gatka ima veze s gatanjem, odnosno nabacivanjem nečega na nekoga, tako je i bajka dobila negativan prizvuk (Pintarić, 2008.). Autorica navodi kako različiti autori imaju svoje poimanje bajke. Karl Justus Obenauer osobine bajke vidi u dobroj strukturi, lakoći igre, mješanju stvarnog i čarobnog, ostvarenju dječjih želja, doživljaju romantike. Andre Jolles govori kako je sve u bajci napisano kako bi odgovaralo naivnom moralu (Pintarić, 2008; Pintarić, 1999). Ističe i kako Ivo Zadar govori o tome da bajke koje su različite po tematici, ali i motivima, imaju i neka zajednička obilježja kao što je vjerovanje, uz zbiljske, u natprirodna bića. Ta bića mogu biti dobra i zla, a to su vile, vještice, zmajevi, vukodlaci i drugi. Također, navodi i kako u bajkama dolazi do metamorfoze i preobrazbe. U njima nema dugačkih opisa, ali ni oznaka mjesta i vremena, likovi su u bajkama jednodimenzionalni, a stil pričanja je jednostavan. Na kraju navodi kako Stjepko Težak ističe da će se pogriješiti ako se termin bajka uzme za priče u kojima se svijet izgrađuje na nestvarnim, odnosno nadnaravnim elementima u kojima je sve moguće. Govori i kako se ne moraju u bajci steći svi elementi bajke pučkog tipa (Pintarić, 2008; Pinatrić, 1999). Dolazi se do zaključka da sva književna djela koja imaju neke elemente nadnaravnog i neobjašnjivog su bajke. Ali, ako se promotre djela od Charlesa Perraulta do danas, može se vidjeti podjela na klasičnu i modernu bajku. Sve ove definicije se puno i ne razlikuju. Jedina razlika je u isticanju motiva koji bajku čini bajkom. Također, javljaju se i fantastične priče koje uvode glavne likove djecu koja se vole igrati i putovati u zamišljene svjetove. (Pintarić, 2008; Pinatrić 1999).

#### **4.1. Klasične bajke**

Sama riječ klasičan nam označava nešto što se odnosi na antički svijet, koji je svojstven klasicizmu, odnosno drugo značenje nam govori kako je to u prenesenom značenju uzoran, izvrstan u literaturi ili umjetnosti. Sam pojam klasična književnost nam označava književnost starih Grka i Rimljana, ali i uzornu književnost. Taj termin koristi se u smislu uzorne bajke gdje se misli na bajke koje su temelj umjetničkoj bajci u svjetskoj književnosti. Tu pripadaju autori koji su pisali od 1696. do 1888. godine. To su Charles Perrault, Jeanne-Marie LePrince, braća Grimm, Aleksander Sergejevič Puškin, Hans Christian Andersen, Oscar Wilde i dr. Uz vrijeme nastanka, klasična bajka prepoznaje se po jedinstvu stvarnog i zamišljenog svijeta, sukobu dobra i zla, stereotipnoj kompoziciji, uvjetu i kušnji, pobjedi dobra, odgodi nagrade, ponavljanju dijaloga, dvorcima i kolibama, kraljevima i nadnaravnim pomagačima. Tu su još i čarobni predmeti, neobjašnjivi događaji i čarobne riječi. Također, termin klasične bajke koristi se i u hrvatskoj književnosti od 1863. do 1922. godine među kojima su August Šenoa, Vladimir Nazor, Ivana Brlić-Mažuranić i Josip Cvrtila (Pintarić, 2008).

#### **4.2. Moderne bajke**

Danski pisac Hans Christian Andersen započeo je s razgradnjom klasične bajke gdje nema stalnih uvoda, nego započinje opisom prirode, dijalogom, promjenom pripovjedačeva gledišta ili čak ironiziranjem klasičnog početka. Opisi, koji su u klasičnoj bajci sažeti, u modernoj bajci su bogatiji opisom lika, vremena i mjesta. Sve više se javljaju pejsažni opisi i stilske figure, a postupci likova su motiviraniji. Osim standarnih likova u klasičnoj bajci, moderna bajka donosi nam da likovi mogu biti sve i svašta, od zabijene boce do nekih igračaka ili figurica. Također, ono što moderna bajka izostavlja je nagrada i kazna. Nagrada zna zaobići onoga tko ju je zaslužio ili dolazi prekasno, nakon što lik umre. Andersonovu razgradnju nastavlja i Oscar Wilde. Postavio je bajku na visoku jezično-stilsku razinu i estetsku razinu. To je najbolje prikazano u pripovjedačkom postupku, ustroju likova, izboru tema i motiva, posebnom i za to primjerenom ispreplitanju čudesnog i stvarnog, ali i oživljavanju. Zbog toga se smatra da je on zapravo utemeljitelj moderne bajke. Dalje su to nastavili braća Čapek koji prikazuju suvremenu zbilju, a izostavljaju nagradu i kaznu. U hrvatskoj književnosti začetnici

moderne bajke su Vladimir Nazor i Josip Cvrtila, a pravi procvat moderne bajke događa se u djelima Sunčane Škrinjarić, Nade Iveljić, Višnje Stahuljak i drugih (Pintarić, 2008).

#### 4.3. Fantastične priče

U klasičnoj bajci ne sumnja se u postojanje čudesnog, dok se u modernoj bajci ističe ta sumnja. No, ako se to odvoji od stvarnog svijeta snom ili nekim propadanjem kroz otvor, dolazi do novog žanra koji je fantastična priča. Te priče donose nam suvremenost, ali i nadnaravne likove s novom ulogom i sa smanjenim čarobnjačkim sposobnostima. Začetnikom fantastičnih priča smatra se Lewis Carroll s djelima *Alica u zemlji čudesas* (1865.) i *Alica s onu stranu ogledala* (1872.). Tu je postavio glavne temelje za fantastičnu priču kao što su povezanost sa suvremenošću, djeca postaju glavni likovi, javljaju se nestvarni likovi i nevjerojatne situacije, te povratak u stvarnost. Njegovim stopama krenuli su i Frank Lyman Baum s djelom *Čarobnjak iz Oza* (1900.), James Matthew Barrie s djelom *Petar Pan u Kensingtonskim vrtovima* (1906.). U hrvatskoj književnosti javljaju se djela koja mogu biti ujedno i moderna bajka i fantastična priča. Autori tih djela su Sunčana Škrinjarić, Nada Iveljić, Višnja Stahuljak, Dubravka Ugrešić i drugi (Pintarić, 2008).

#### 4.4. Povijesni pregled svjetske bajke

Kada se promatra povijest umjetničke bajke, može se uočiti odnos književnoumjetničke stvarnosti od negiranja do prihvaćanja. Narodna bajka svoje korijene traži u neodređenom vremenu, a umjetnička bajka točno zna kada i gdje je nastala i kako se književnoumjetnička stvarnost odnosi prema njoj. Njezina povijest je bogata i može se neprekidno pratiti od 17. stoljeća gdje se njezinim začetnikom smatra Charles Perrault u francuskom klasicizmu. On se odmaknuo od antičkih motiva i pravilnog stiha gdje je govorio da je narodna književnost vrijedna i da čak i ona može biti tema salonskih razgovora. Davne 1696. godine objavljuje djelo *Uspavana ljepotica*. Tim djelom započinje umjetničku, odnosno autorsku bajku. Imao je puno nasljednika, a najpoznatija je Marie Leprince de Beaumont. Iako je klasicizam odbijao bajku, romantizam ju je zdušno prihvaćao i volio jer je u njezinoj mašti gradio svoje književne svjetove. Romantičarska bajka, iako je oponašala narodnu bajku, obogaćivala ju je, te je tražila nove puteve. Najpoznatiji pisci su Johan Ludwig Tieck, Wilhelm Hauff i drugi. Dakle, Perrault

je bio začetnik u klasicizmu kojeg su u romantizmu pratili Jeanne Marie Leprince de Beaumont, braća Grimm i drugi. Dok su se oni držali većinom tradicionalog, modernoj bajci put otvara Hans Christian Andersen, koju onda dovršava i usavršava Oscar Wilde. Najvažniji pisac između dva rata bio je Karel Čapek s bratom Josefom Čapekom koji su izdali modernu bajku *Devet bajki Karela Čapeka i još jedna Josefa Čapeka kao nagrada marljivu čitatelju* (Pintarić, 2008).

#### **4.5. Stvarni i nestvarni motivi**

Stvarni i nestvarni svijet nije istaknut u klasičnim bajkama, odnosno nije istaknut prijelaz iz jednog u drugi svijet. To nam potvrđuju scene gdje se bez čuđenja susreću vile, čarobnjaci, vještice, divovi, oblaci, čarobni predmeti i drugi nestvarni motivi sa stvarnim motivima kao što su krojači, postolari, kraljevi i mnogi drugi likovi iz stvarnog svijeta. To se, također može prepoznati i u modernim bajkama, ali granica može biti vidljiva. Stvarni svijet može biti odvojen i snom. Također, javljaju se i još neke razlike između moderne i klasične bajke. Mjesto i vrijeme su određeni, likovi su individualizirani, javlja se psihološki i socijalni lik, te nam likovi nisu statični i zadani nego se razvijaju i većinom doživljavaju obraćenje, a fabula i opisi su puno bogatiji. To nam zadaje probleme kada treba odrediti radi li se o modernoj bajci ili fantastičnoj priči. Ako nam moderne bajke odstupaju od klasičnih u velikoj mjeri, onda se one nalaze na rubu, te se čak mogu i nazivati fantastičnim pričama (Pintarić, 2008).

#### **4.6. Struktura klasične bajke**

Bajka ili bilo koje drugo prozno djelo može se podijeliti na manje motive koji su obilježeni vidljivim odlomcima, poglavljima i glavama, a to nazivamo vanjska kompozicija. Druga nam je unutrašnja raspodijela motiva koja nam ovisi o umjetnikovoj zamisli, te se ti dijelovi, početni, središnji i završni mogu poredati pravilno ili se mogu poremetiti, pa čak i prekidati. Sve to što se radi izaziva posebne dojmove, otkrivaju umjetnički karakter jezične tvorevine. Tu se rabi pojam struktura. Ona nam označava cjelinu koja je određena rasporedom i odnosima među dijelovima književnog djela (Pintarić, 2008). Autorica donosi kako bajka ima uvod koji ne postoji ili je vrlo kratak, događaj se dogodio na neodređenom mjestu i vremenu, fabula je donešena jednostavnim rečenicama, a nakon toga slijedi vrhunac koji donosi obračun između dobrih i zlih likova i na kraju se ističe pouka (Pintarić, 1999). Kasnije autorica donosi

malo razrađeniji pregled. Na početku nam dolazi uvod koji je stalan i stereotipan i sastavljen od par rečenica. Nakon toga nam stiže zaplet koji donosi sukob ili dolazi do neočekivanog događaja koji izaziva napetost kako će se razješiti. Onda nam stiže uspon gdje događaji idu uzročno-posljedično. Kada nam je uspon završio, slijedi vrhunac koji je najdramatičniji jer nam dolazi do obračuna dobra i zla. Također, prepoznamo ga po tome što daje dva puta za rješavanje situacije. Jedan je logičan put koji donosi pobjedu zla, a drugi je suprotan i donosi pobjedu dobra i put do nagrade. Dio koji nam otkriva kako će se radnja razvijati zove se obrat i tada više ne postoji niti napetost niti iščekivanje i dolazi nam do smirivanja. Na kraju nam dolazi rasplet koji daje odgovore na informacije ili odgovore koji su ostali neodređeni nakon obrata. Skoro pa stalno nam daje govore o nagradi dobrih likova ili kazni loših likova. U modernim bajkama ne slijedi se uzročno-posljedični put. On je rasječen podsvjesnim i asocijativnim motivima (Pintarić, 2008).

#### **4.7. Vrijeme i prostor**

Radnja bajke događa se u neodređeno vrijeme, koje je često prikazano, kada je čarobnjaštvo bilo normalna stvar. Odvija se na udaljenim mjestima, kao iza sedam gora i mora, oblacima, pod zemljom i drugo. Također, događa se i u začaranoj šumi, gdje imamo kuću patuljaka, kućicu od kolačića, bakinu kuću u Crvenkapici, kao i skriveni kraljevski dvorac (Pintarić, 2008)

#### **4.8. Uvjet i kušnja**

Većinom se začaranost likova ukida kada se ispuni vrijeme, uvjet ili kada se pronađe ljubav na nekom udaljenom i nepoznatom mjestu. No, ako se želi prije ispunjenja vremena umiješati u začaranost, tada se pred lik stvalja nova kušnja (Pintarić, 1999). Autorica u novijem izdanju navodi kako se rješavanje sukoba dobra i zla započinje rješavati odlaskom od kuće. Naravno, zlo se pokazuje moćnije, ali kako se približavamo kraju dobro ojačava i pobjeđuje. Oni koji nam nose to dobro su najčešće oni koji su najslabiji, kao što su djeca, najmlađi sinovi i kćeri kraljevskog ili siromašnog podrijetla. Na tom putu susreću se sa vješticama, zmajevima čarobnjacima i drugim čudesnim likovima. Naime, ta dobrota nudi se i dobrim i zlim likovima. U bajkama likovi su najčešće pretvoreni u neki oblik životinje. Najveći razlog tomu je namjera

zle maćehe, a najmanje majčine kletve, te lik podnosi muku dok ne dođe vrijeme za njezino ukinuće. Ako želi ranije ukinuti kletvu, tada se pred lik stavlja nova kušnja (Pintarić, 2008).

#### **4.9. Poučnost**

Bajke nam promiču svojim tekstovima ljubav, poštenje, umjerenost, vjeru i drugo, a ono što osuđuju je oholost, bijes, mržnju, zavidnost i samoljublje. Također, izražena je i vjera u dobro koja ne dolazi bez muke što najviše osjete najmlađi sinovi i kćeri koji se mogu oduprijeti zlu. Prikazuju kako i dobro može pobijediti čak i najveće zlo. Sumnje u tu pobjedu donose moderne bajke u kojima nepravda pobijedi dobro, a vjera se zna obratiti. To je razlog zašto likovi nisu stalni nego se razvijaju. Fantastične priče donose nam teme djetinjstva i odrastanja, maštovita putovanja, igru, te zbog toga likovi nisu više odrasli nego djeca. Čak i samo pojavljivanje nadnaravnih likova vidi se kao pomoć u odrastanju (Pintarić, 2008).

#### **4.10. Likovi**

Bajke kao likove većinom donose odrasle ljude. Prema socijalnom statusu to su bogati likovi i siromašni likovi. Likovi mogu biti i zbiljski i nadnaravni. Ulogu lika čak mogu preuzeti i prirodne pojave, svemirska tijela, apstraktne imenice, životinje, predmeti i biljke. Svi ti likovi mogu biti i dobri i zli (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999).

#### **4.11. Dobro i zlo**

Dobro i zlo poznato je u svim bajkama. Dobro se nudi i dobrim likovima, ali i zlim likovima. Oni ga sami prepoznaju i odabiru jer ga se ne prepoznaje i ne nudi izravno. Većinom je dobro skriveno kako ga nitko ne bi očekivao kao naprimjer zvijer u bajci *Ljepotica i Zvijer*. U nekim bajkama dobro zna biti i odgođeno i to s nekom kušnjom. No, dobro se može dogoditi i bez truda i to lukavstvom. Također, ističe se kako se po dobro ne mora ići daleko jer je vrlo blizu i to u našim srcima (Pintarić, 1999).

#### **4.12. Dobri i zli likovi**

Većinom se dobrota iskaže izgledom lika. Ako je ženski lik dobar, onda je toliko lijepa da se i sa suncem može usporediti. Ali, ako nam je lik zao tada će mu za svaku rečenu riječ iz usta ispadati zmija ili žaba. I zao lik ima svoju fizičku ljepotu koja izaziva iz njega pakost i taštinu. Ta zloća je likovima u klasičnim bajkama stalna osobina koja se ne mijenja, dok u perzijskim bajkama nije tako, te se oni pokaju. Također, u modernim bajkama oholost može postati ljubav i dobrota. Autorica navodi kako Karel Čapek ismijava oholost, a Josip Crtla izgrađuje lik dobre maćehe kako bi svojom velikodušnošću i dobrotom otkupila grijeha svojih prethodnica (Pintarić, 2008, Pintarić, 2009).

#### **4.13. Nadnaravni likovi**

Najpoznatiji nadnaravni likovi su vile i vilenjaci, vještice, divovi, patuljci, zmajevi i drugi. Najčešći nadnaravni likovi koji se javljaju u bajkama su nam vile, koje su gospodarice magije. Smatra se kako su one bile božice zaštitinice polja. Glasnice su drugog svijeta i možemo ih vidjeti u obliku ptice. Dolaze u skupini po tri što obilježava rođenje, smrt i život. Kasnije one postaju zle. Može ih se pronaći u planinama, kraj rijeka, jezera i mora, u šumama, oblacima, tavanima i stolovima. Većinom su lijepe i poznate po zlaćanoj kosi, prozirnim haljinama i čarobnim štapićima. Ono što im je mana su kozje noge ili magareće stopalo. Mogu se lako uvrijediti i vrlo su osvetoljubive. U bajkama imaju ulogu pomagača gdje često kušaju nečiju dobrotu. Najpoznatija hrvatska vila je Vila Velebita (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Sljedeći nadnaravni likovi su vještice i vješci. To su nam bića koja su prikazana kao likovi koji lete na metli. Posjeduju veliku moć pretvaranja i nanošenja zla. Ono što im je glavna uloga je bacanje uroka onima kojima žele zlo. Najpoznatija vještica je baba Jaga iz ruske bajke. Čak i ulogu vještica mogu preuzeti i sestra i majka. Ako se dobri likovi udruže sa čarobnim predmetima, onda je mogu pobijediti. U modernim bajkama vještice više nemaju tako veliku moć, a mogu biti i u nekim slučajevima dobre (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Treći po redu nam slijede patuljci i čovječuljci. To su nam likovi koji su predstavljeni kao duhovi zemlje i tla. Njih većinom pronalazimo uz pećine i špilje gdje skrivaju svoje kovačke radionice. Uz pomoć elfa prave čudesne mačeve, a vođa Gwioi bdi je nad tajanstvenom posudom koja tek treba postati sveti Gral. Također, i oni imaju čarobne moći (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Patuljci su likovi niskog rasta, velikog trbuha, veće glave, izbuljenih očiju, šiljastih kapa i čizama, s alatima i

svjetiljkama, veseli su i često pjevaju (Pintarić, 2008). Zmajevi označavaju likove zla, onih koji čuvaju skriveno blago, snažni protivnici koje treba svladati kako bi se došlo do blaga (Pintarić, 2008, Pintarić 1999). U bajkama se navode troglavi, devetoglavi i dvadesetsedmoglavi zmajevi. Većinom su u dvorcima na teško dostupnom mjestu. Nisu nepobjedivi i mogu ih svladati najmlađi sinovi ili kraljevići. U modernim bajkama se također pojavljuju, ali s oslabljenim moćima. Za kraj imamo divove za koje se misli da su nekada i postojali na zemlji. Najpoznatiji divovi su hrvatski Regoč i Wildeov Samoživi Div. Oni su dobrodušni, te brinu oko očuvanja prirode (Pintarić, 2008).

#### **4.14. Likovi pomagači**

Kada su dobri likovi u nevolji, dolaze pomagači iz zamišljenog svijeta. Prvotna uloga vila je pomaganje dobrim likovima u nevolji savjetom ili čarobnim predmetom. Kada ni oni ne mogu pomoći, tada dolaze i likovi iz stvarnog svijeta (Pintarić, 2008). Dolaze likovi kao kornjače, golubovi, ševe, jato labudova, patke, krave, koze i drugi (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Najpoznatiji predmeti koji pomažu su štap, čekić, svjetiljka, stolić, mač, mast i drugi. Još nam se javljaju i čarobne čizme i brzohodni opanci, te nepoderive cipele. Također, ulogu pomagača imaju i čarobne riječi (Pintarić, 2008).

#### **4.15. Pretvaranje**

Ono što nam pretvaranje donosi u bajkama je tajanstvenost, draž i ljepotu. To je moć nestvarnog svijeta koji zadire u događaje stvarnog svijeta u ulozi ili dobra ili zla. U bajkama je normalno da se vile, vještice, patuljci i zmajevi pretvaraju. Kada sile dobroga vide budućnost i shvate da dobrog lika čekaju nevolje, pomognu mu tako da mu daju ograničeno pretvaranje (Pintarić, 2008). Najčešće zle maćehe pretvaraju kraljevine i kraljeviće u životinje kako bi ih kaznile ili im se osvetile. Pretvaranje je čak i kazna za neku zloću (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Nekada se uzrok pretvaranja ne može odrediti ili se već dogodio pa se samo spominje u bajci (Pintarić, 2008).



#### **4.16. Prerušavanje i kušnja**

Uz pretvaranje, likovi se i prerušavaju ili skrivaju iza odjeće kako bi izašli iz nevolje ili donijeli nekome zlo. Zli se likovi najviše prerušavaju kako bi nanijeli zlo. Kušnja je usko vezana s nagradom i kaznom. Nagrada se najčešće dobije nekom svadbom ili naslijeđem bogatstva. Bajke nam pokazuju kako treba biti ustrajan u dobroti. Čak se i stavljaju dodatne kušnje pred dobre likove (Pintarić, 2008).

#### **4.17. Blago**

To je simbol kojemu se teži, ali ono je također i izvor zla. Dobri likovi su često na kraju nagrađeni blagom koje je vjenčanje i kraljevstvo. Ali, ono ima i drugu stranu gdje može izazvati nevolje i smrt. Iz tog razloga blago je sakriveno u pećini, špilji ili pod zemljom. Tako se liku daje prilika da odustane od blaga, ali ako i dalje ustraje u pronalasku blaga, tada često zna i stradati (Pintarić, 2008).

#### **4.18. Dom, obitelj i ognjište**

Misli se kako je prva bajka ispričana u zimskim večerima, kada se cijela obitelj okupi oko peći, a baka započinje pričati priču o boljem i ljepšem životu. Većinom sve bajke završavaju u domu. Nakon što se dogodi sukob u domu, lik odlazi na put gdje prolazi kušnje i čini dobra djela te se vraća domu gdje više ne spominje sukob zbog kojeg je otišao. To je put koji je nepohodan za odrastanje i sazrijevanje. Uloge čuvara doma imaju djed, žena, djeca i stari kućanski predmeti. Budući da se ne mogu sami obraniti od zla, njima u pomoć dolaze vile, čarobnice i domaći duhovi (Pintarić, 2008).

#### **4.19. Nasilje**

Većinom se misli da su bajke namijenjene djeci, ali nisu baš sve. Neki smatraju da se bajke ne trebaju čitati djeci gdje ima nasilja, dok drugi upotrebljavaju nasilne scene za odgoj protiv nasilja (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999). Vidi se kako se scene s nasiljem nalaze u

klasičnim bajkama, dok ih u modernim bajkama i fantastičnim pričama nema. U modernim bajkama ima manje nasilja, ali se javlja sve više ponižavanja i ismijavanja drugih (Pintarić, 2008).

#### **4.20. Biblijski motivi**

Klasične i moderne bajke temeljene su na biblijskoj istini o dobroti i ljubavi prema bližnjemu, poniznosti i skromnosti, grijehu, spoznaji, kajanju i opraštanju. Ideja dobrote polazi od biblijske spoznaje koja govori da ne činiš drugima ono što ne želiš sebi. U izboru svoga puta lik je zadan da dobri prate dobro, a zli zlo, dok je čovjek slobodan i sam odabire put kojim će ići. To nam donosi tek Oscar Wilde koji dovodi kušnju zlim ili kolebljivim likovima koji se na kraju ipak obrate jer su shvatili svoju pogrešku. Nositelji dobra najčešće u klasičnim bajkama su djeca, najmlađi sin ili kćer, siromašni, ponižavani, oni koji se ne žele osvetiti, nego će oprostiti, koji su umorni od svih dorih djela, ali snažni vjerom u ljubav prema bližnjem. Dok klasične bajke sve manje, moderne bajke sve više vjeruju u opraštanje grijeha nakon spoznaje i kajanja (Pintarić, 2008).

#### **4.21. Inačice**

Budući da su bajke baština cijelog svijeta, postoje i brojne inačice poznatih bajki. To su nam bajke o Trnoružici, Crvenkapici, Pepeljugi, Snjeguljici, Ivici i Marici i druge. One su u većoj ili u manjoj mjeri slične originalu. Perraultova inačica se razlikuje od originala što nakon probuđene Trnoružice dolazi njegova maćeha ljudžderka koja želi pojesti nju i njezinu djecu. U talijanskoj Pepeljugi dolazi do toga da zle pastorkice ponižavaju maćehu i oblače ju u dronjke kako bi sakrile njezinu ljepotu. Kada joj umre muž dolazi kraljević, te ju one skrivaju, ali kada ju pronađe uvidi da je ljepotica i dobra duša te ju oženi (Pintarić, 2008, Pintarić, 1999).

## 5. ANIMACIJA

Nakon analize dječje književnosti, dječjeg romana i bajke ovdje će biti govora o animaciji. Tu ćemo vidjeti što nam je to, te kako se razvijala ili je ostala ista godinama.

Animacija dolazi od latinske riječi *animare* što nam daje značenje oživjeti, zadahnuti životom. Animacija je filmski rod koji ne snima prizor u pokretu. Taj pokret dobiva se snimanjem faznih promjena statične situacije sličicu po sličicu. Ono što se može animirati su živi ljudi, što se zove piksilacija, predmeti, modeli kao što su animacija lutaka, plastelina, gline. Onda imamo animaciju crteža slika, računalno programiranih slika i drugo (Mikić, 2001).

Nešto razrađeniji teorijski dio o animaciji donosi nam drugi autor. Sama riječ animacija dolazi nam od različitih latinskih riječi. Prva od njih je *anima* koja ima značenje znak, vjetar, disanje, život i dušu. Druga je *animus* što označava život i životnu snagu, dušu, duh, um, razum, te mišljenje i rasuđivanje. Treća je *animatio* što je svojstvo životnosti, vitalnosti. Zadnja latinska riječ je *animare* što znači napuniti zrakom, disati i najvažnije udahnuti život, odnosno oživjeti. Po ovom lingvističkom temelju animacija se dvostruko određuje kao pokretanje nepokretnog i kao oživljavanje neživog. Pojam animacije ne može se samo primjeniti na film jer postoji niz područja, odnosno kvaliteta, koje ovise o medijskim svojstvima. Jedna od njih je manualna animacija u kojoj se najjednostavnijim fizičkim i optičkim zahvatima točno određeni materijal pokreće ispred naših očiju. Zatim imamo mehaničku animaciju koja se odnosi na primjenu mehaničkih zahvata kao izvora kinetičke energije, kao što je navijanje lutaka za pokret. Sljedeća je tehnička animacija gdje dolazi do zahvata u kojima je eksploatacija statičnih svojstava mehanike zamijenjena dinamičkim tehničkim kvalitetama. Tu pripada i luminozna animacija koja podrazumijeva oblike svjetlosnog oživljavanja predmeta ili ambijenta. Od jednostavnih paljenja i gašenja svjetla, preko agresivne neonske animacije na ulicama pa sve do kompliciranih luminoznih slika, skulptura i drugih svjetlosnih mobila. Zadnje je kibernetička animacija što je kompliciranija metoda oživljavanja, kao što je npr. robot. No, ovdje ulazi i sve popularnija kompjuterska animacija gdje se pokret i prizor ostvaruje u posebno programiranim elektronskim mozgovima. Ovo je obrađeno kako bi se došlo do filmske animacije koja nije i ne može biti niti jedno od navedenog. Također, postoje i različite definicije što je to animacija. Navodi se kako je to tremin koji nam služi za oživljavanje neživog u filmu. John Halas i Roger Manvell govore kako sve što se miče je animirano zato što sve što se miče posjeduje život. Budući da svi filmovi prikazuju pokret, može se reći kako je svaki film animiran. Spottiswoode navodi da nam animacija predstavlja snimanje sličicu po sličicu. U animiranom filmu svaka

sličica-faza se snima odvojeno pomoću posebne stop kamere uz vremenski razmak između snimki koje se po želji žele skratiti ili produžiti. Ralph Stephenson govori kako je animirani film film koji se stvara sličicu po sličicu što je jedna od boljih definicija. Animacija je, za razliku od živo snimljenog filma, vukla korijene iz grafičke umjetnosti jer su njene slike rukotvorine, a kompoziciju, boju, te pokret kotrolira i radi slikar. Nakon što je fotografija počela vladati kinematografijom i animacija se s njom zbližava na planu tehnološkog procesa realizacije i na planu sredstava prezentacije. Govori i kako je crtani film uvijek bio prethodnik igranome filmu i da je 19. stoljeće bilo zapravo razdoblje umjetnosti, a ne zanosti i da je ljudima izrazito stalo do žarkih boja i točnih mjera (Munić, 2012).

Da nije bilo filma, animacija bi propala i stagnirala. Kinematografska animacija bila je prije filmske animacije, ali kako je mijenjala svoju fizionomiju uklopila se u filmsku animaciju. Kako je mijenjala fizionomiju nekako je zadržala neka temeljna svojstva, odnosno elemente. Nju još nazivaju i rukopisna animacija, likovno-filmska animacija i rukopisno-filmska animacija. Kinematografskoj animaciji film i filmska tehnika nisu bili potrebni jer ona nije ništa preslikavala već je slikala, a kada se film upleo tada je ona izmjenila formu, ali ne i temeljnu bit. Time je ona uspjela pretvoriti film u nešto novo, nekakvo savršenije sredstvo slikanja i modeliranja umjesto da film preobrazi kinematografsku animaciju. Stephenson navodi kako je fotografija nepromjenjivi dio animacije, ali za razliku od igranog filma gdje iscrpljuje njegovu bit, u animiranom filmu je sredstvo presnimavanja i prezentiranja onoga što je izrađeno rukom. Kinematografska animacija sama stvara pojavnost, pokret i realnost svojih ostvarenja, prvo fragmente-faze na nivou slikarskog ili skulpturnog modela, zatim ručno ili filmski registrirajući na vrpici jedinice-artefakte i na kraju projiciranje na ekran kinematografskom brzinom u sekundi koja nam donosi 16 ili 24 kvadrata. Ti likovni, nepomični artefakti se pretvaraju u cjeloviti prostor, a vremenski modeli realnosti će nacrtane, izrezane ili trodimenzionalno oblikovane faze oblikovati u optički kontinuirani pokret. Animacijska stvaranja nas prisiljavaju da se zaboravi na životnu sferu i da se pralalelno ispituju dva artificijelna plana. Prvi je likovnog karaktera, a drugi je filmskog karaktera. Likovni karakter istražuje statične oblike i sklopove linija, boje, ploha, volumena i drugog. Filmski karakter traži ekspertizu kinematografskih kvaliteta što su režija, snimanje, montaža, ozvučavanja i drugo. Tajna u animaciji je središnja točka u tehnici sličica po sličica. Kada se pojedinačne likovne vrijednosti oblikuju i snime sliku po sliku, te se projiciraju, na ekranu one ne postaju samo mobilne, nego se i prvi puta zaista konstituiraju kao cjelovita medijska realnost, a konačno ostvarenje je animirano-filmska slika i animirano-filmski pokret.

## 5.1. Digitalna animacija

Film i video kao termini više nisu prihvatljivi jer odnose se na optički zapis gdje je sve u obliku elektromagnetskog zapisa. Danas djelo nastaje digitalnom animacijom pa nema odlike niti jednog niti drugog medija. Ali, svatko takvo ostvarenje može prenijeti na film ili čak postati video. No, sve to što nastaje povezivanjem slike, pokreta i zvuka nastaje uz pomoć računala. Na početku ti snimci obilježavali su se oznakom CAD što znači computer aided design, ali to nije bilo precizno. Ubrzo nakon toga dolazi kratica CGD, što znači computer generated design što nam predstavlja grafičke listove koju su nastali na računalu i oznaka CRD što znači computer reproduces design koji se koristi za grafičke listove čije su slike nastale izvan računala, a računalo je u tom slučaju bilo samo sredstvo umnožavanja. Danas u digitalnoj animaciji prevladavaju dvije strane. Jedna odmah nastaje na računalu, a to je 3D animacija. Tu se prvo rade virtualni trodimenzionalni oblici te se po želji obojaju i stavljaju različite teksture, može ih se različito osvjetliti, dok virtualna kamera to sve snima sa svih strana. Taj način upotrebljava se najčešće kod specijalnih efekata. Nju se uspoređuje sa CGD grafikom jer se sve radi na računalu i naziva se čistom računalnom animacijom. Druga strana je da računalo simulira tehnička pomagala koja se koriste u klasičnoj animaciji, baš kao i kod CRD grafike. Tu su pribor za rad, podloge, slojevi, folije i drugo. Sve klasične tehnike animacije snimaju se digitalnom kamerom, a ne video kamerom ili filmskom, te ta slika je odmah digitalizirana, te se jednostavno i vrlo brzo stavlja na računalo i u programima za slike se uređuje onoliko koliko je potrebno. Ti uređeni kvadrati stavljaju se u montažu gdje se eksperimentira s njihovim trajanjem što je zapravo animacija. Što god se radi na klasičan način završava se na računalu što je jednostavnije, jeftinije i s kontrolom cijelog procesa. Prvi dugometražni film koji je nastao kompjuterskom animacijom bio je *Tron* iz Disneyeve produkcije 1982. godine. Od 96 minuta filma, animacija je zauzimala 60 minuta. To je bila mješavina žive slike i čiste kompjuterske umjetnosti. Prvi klasično animirani film s kompjuterskom animacijom je Disneyev *Miš veliki detektiv* iz 1986. Prvi računalni dugometražni animirani film koji nam prikazuje izrazito uvjerljivu iluziju trodimenzionalnog prostora i likova je *Priča o igračkama* Disneyeve produkcije u suradnji s Pixarom iz 1995. Ovime se dolazi do zaključka da danas postoje tri načina za animirano ostvaranje, a to su klasičan način gdje je sve rađeno rukom, drugi je preko računala gdje se može ostvariti dvodimenzionalno ili trodimenzionalno i treći je smješten između prve dvije gdje su slike prvo nastale rukom, a kasnije su podpomognute računalom radi

bržeg ostvarenja. U računalnoj animaciji nema pogrešaka kao što je bilo prije jer stroj ne griješi i jer nema faktora ljudske ruke i faktora otpora nekog materijala, odnosno tehnike. Što se tiče prikaza ljudskog tijela, da bi ga preko animacije stvorili moramo poštovati gradivnu autentičnost tijela, predmeta i njihovih kretanja. Čak i zvijeri koje nikada nismo vidjeli, mogu biti autentične ako izgleda kao da je od krvi i mesa, ako se ponaša kao živ stvor tj. ako se prikaže živost crta lica. Od svih tih vanjskih prikaza kao što nam donosi Final Fantasy, napredak postiže *Ryan* autora Chrisa Landretha gdje se pokazuju unutarnja stanja i psihoze koje su popraćene vizualno-zvučno-kintetičkim ekvivalentima što im je omogućila 3D animacija na računalu. Tu se odstupa od kloniranja, već se radi animacijska verzija čovjeka koji nalikuje čovjeku koliko je potrebno, a ne skriva osobine animacijske osobe i time postaje pikto-fono-kinetički humanoidni sklop. Ono čemu nas je razvoj animacije naučio da kopiranje ne uspije i ne zadovoljava do kraja kao što je slučaj kod Disneyevih princeza i prinčeva. Drugo što smo naučili je da se mogućnost uspoređivanja imitacije s originalom treba izbaciti jer imitacija svaki puta izgubi. I treće je da se stvaralačka perspektiva animacije nalazi u vlastitim sadržajima i formi likova i situacija. Navodi se kako računalo bez čovjeka ne bi mogao sam napraviti ništa i da je ono samo običan hladnjak ili glačalo. Kao što je ranije navedeno on ne zna što umjetnik modelira, nego prihvaća točke te uz pravi algoritam, informacijama o točkama, poligonima i atributima modela prikazuje traženi rezultat. To zahtjeva puno novca, vremena i rada, te učenja softvera. Za to je potrebno i nekoliko mjeseci kako bi se usavršio rad. Pokušaji i pogreške ovdje ne vrijede, nego je potrebno vrijeme kako bi se stekao osjećaj za zakone 3D grafike. Fenomen pogreške smo ovdje riješili jer računalo ne griješi, ali ostaje nam fenomen otpora gradivnog materijala. On nam pokazuje konkretan, živ, sirov dodir umjetnika i sirovine. To nam daje, prvo, kako otpor predstavlja opipljiv izraz priode i karaktera. Drugo, kako otpor svojim pojavljivanjem i djelovanjem dokazuje pravi i djetlotvoran kontakt umjetnika i materijala. I treće, kako se otpor mora pojaviti kao simptom u rastu gradivnog procesa. Sa starijim tehnikama javljao se otpor kao npr. napad dijetlom na mramorne gromade, dok se javlja odstupnost otpra u digitalno-kompjuterskoj animaciji. Ali, to ne znači da ga nema, nego da se još uvijek nije manifestirao. Budući da se tu otpor ne pojavljuje njega treba pronaći i aktivirati. No, uspjelo se pronaći, jer da bi se nešto izgradilo u virtualnoj materiji treba misliti o virtualnom materijalu. No, to je jedna polovica problema. Druga polovica odnosi se na računalne, za njega karakteristične forme koje su precizne, sterilne, robotizirane i geometrijske što nisu baš osobine slikarstva, ali jesu geometrije. To dovodi do razlike između umjetničkog djela i estetskog predmeta. Estetski predmet je savršen i čist, dok s druge strane, umjetničko djelo je suprotnost. Tako se dolazi do toga da bi se u računalno-digitalne kompozicije trebao udahnuti život. Jedan

put do cilja je konkretan trag umjetnika koji se ostavlja u materijalu. Koristeći se digitalnom animacijom gubi se rukopis umjetnika, odnosno stvarni trag njegove ruke. No, time je u prvi plan došla nenadoknadivost duhovnog aspekta umjetnikovog rukopisa. Alexandre Alexeieff je istaknuo kako ono što umjetnost razlikuje od proizvoda je to da umjetnost mora imati vrijednost, a proizvod ne smije imati pogrešku. Sljedeći korak u animaciji napredovanja kod iluzije je da dođe do hologramskog carstva sa savršenim i uvjerljivim trodimenzionalnim sklopovima. Do toga će doći kada idealna gradivna materija stigne do cilja koji joj je i medijski i kreativno suđen. Time će okončati dva duga događajna lanca života i kako stvarati pokretne slike. Prvi je animacijski koji je započeo celuloidnim vrpčama, pa je prešao na osjetljivu filmsku vrpču, zatim na kompjuter koji je odvojen od kamere. Drugi je animacijski koji je krenuo s braćom Lumiere i crno-bijelim filmom, pa nadograđen zvukom i bojom, zatim dolazak na veće ekrane i sve bolja tehnika ozvučenja. Hologram će maknuti dva prokletstva pokretnih slika, a to je nemoć da se pronađe pravi oblik izražajne strukture i prezentacije gledalištu i drugi je nesposobnost da po dovršenosti i kompletnosti uvjerljivosti oblika izjednače s prirodom. Tako hologram postaje pokretno tijelo, odnosno pokretno biće, što znači da je konačna gradivna forma i gradivna materija (Munitić, 2012).

## 6. ANIMIRANI FILM

Ovaj dio diplomskog rada će kratko prikazati što je to animirani film. Razlog tomu je što ćemo se više pozabaviti njegovom podvrstom.

Animirani film ima najmanje dodirnih točaka sa zbiljom zbog toga što je on granično područje između filmske umjetnosti i likovne umjetnosti. To je filmski rod pomoću kojeg se likovno oživljava filmskim tehnikama te zbog toga i postoje odvojeni festivali za animirani film (Mikić, 2001).

Animirani film pripada filmskome rodu koji je nadređeni pojam i obuhvaća, uz njega, dokumentarni, igrani, eksperimentalni, obrazovni i propagandni film (Mikić, 2001).

Animirani film je film koji obuhvaća razne vrste filmova kao što su crtani film, lutkarski film, kolažni film i druge. Taj film nastaje snimanjem sličicu po sličicu koje su kasnije oživljene tehnikom filmske projekcije. Zbog različitih tehnika koje se koriste, govorimo o crtanom filmu, lutkarskom filmu, kolažnom, filmu s predmetima, filmu piksilacije što je animacija ljudske figure, filmovima koji nastaju izravnim snimanjem, te drugim intervencijama na filmsku vrpcu bez uporabe kamere, o uporabi animacije na računalima i drugo. U njemu se nalaze i likovne sastavnice kao što su boja, linija, volumen, ploha. Uz njih javljaju se i filmske sastavnice kao što su kadar, plan, kut snimanja, pokret kamere, montaža, zvuk snimanja i zbog toga dolazi da se animirani film naziva kombinacija likovne i filmske umjetnosti kao granično područje (Mikić, 2001).

U hrvatskoj animirani film predstavlja se 1922. preko *Alda-čaj* i *Pasta za cipele-Admiral*. Uz njih snimaju se i promidžbene reklame. 1945. dolazi do propagadnog filma *Svi na izbore*. 1951. nastaje crtani film *Veliki miting* na uzoru na disneyevsku animaciju od strane braće Neugebauer. Prvi crtani film u boji je *Crvekapica* 1955. koja je i nagrađena na filmskim festivalima. 1956. osniva se Zagreb film, što je bio studio za crtani film. 1962. nastaje *Surogat* Vukotića koji je i nagrađen prestižnom nagradom Oscar. Ono što je specifično za taj studio su moderni likovi, reducirana animacija, plošnost, odbacivanje voluminoznosti, naglašeni grafizam, antinaturalizam. Kada se tematski promatra, najviše su to filmovi za odrasle gdje se javlja metaforičnost, alegoričnost, simboličnost. No, nisu djeca bila zanemarena, te dolazi crtana serija *Baltazar*, *Čudesna šuma* 1986., *Čarobnjakov šešir* 1990. i *Čudnovate zgode šegrta Hlapića* 1996. Animacija se također koristila i u edukativnim filmovima (Mikić, 2001).



## 7. CRTANI FILM

Kao što je navedeno ranije, više ćemo govoriti o crtnom filmu koji je dio animiranog filma. Vidjet ćemo što je to te kako on nastaje i je li se mijenjao kroz godine.

Crtani film je vrsta animacije koja se temelji da se za sekundu projekcije nacrtaju, snime i oboje 24 uzastopne faze nekog pokreta koji svojim projiciranjem stvaraju iluziju kontinuiranog pokreta (Mikić, 2001).

Drugi autor donosi nešto malo više o crtnom filmu. Jedini uvjet kako bismo nazvali crtani film animirani je taj, kao što sam naveo, je da se snima sličicu po sličicu. Kako bi se napravio film nije dovoljno taj objekt samo micati, nego mu se treba udahnuti i duša. Animirati možemo sve što se može micati ispred, pored, iza kamere snimajući sličicu po sličicu. To su lutke, crteži, kutije, kolaži i drugo. U igranom filmu mi snimamo pokret koji je realan, dok u animaciji stvaramo pokret kako bi se u reprodukciji dobio nestvarni pokret. Kada se animira objekt tada ga se miče ispred kamere kao gotov objekt, a kada se animira crtež, budući da nemamo objekt koji se miče i stvara pokret, nastaje crtani film. S time se dolaz do toga kako je to vrsta animiranog filma (Dovniković-Bordo, 1996).

Najviše o crtnom filmu i pravu razradu nam donosi Munitić. Ovo je vrsta koja se pokreće crtežima. Uz liniju javlja se i ploha kao primarno likovno sredstvo. Sekundarna sredstva su nam boja, prostor i volumen. Bijela ploha i crna crta su praelementi iz kojih je crtani film nastao i uz sve promjene oni ostaju minimum za nastanak crtanog filma. Može se reći kako je crtani film po primarnoj strukturalnoj determinanti medij plošnog oblikovanja vizije. Plošan je jer ga dvodimezionalna ploha i jednostavni crteži upućuju na taj pravac. Ali, kako se uvidjelo da se može postići iluzionistička trodimenzionalnost, crtani film je plohu artikulirao perspektivno oslikanom dubinom, a likovi su dobili iluziju voluminoznosti. Morfološka izvornost realnosti crtanog filma je prostorna kocka, model stvarnog isječka iz svijeta koji, uvjetnom stilizacijom, prenosi bliže realnost. Boja se prirodnije uklopila u čisto jedinstvo primarnih elemenata. Dopadljiva je u dekorativnosti, slobodnija u aplikaciji, te je to sekundarni element koji je pomogao crtnom filmu da interpretira stvarnost. Htijenje za prostorno-voluminozno modeliranjem stvarnosti skrenulo je crtani film na manje važan put gdje se, zahvaljujući Disneyu i njegovoj majstorskoj radionici, poprimala dimenzija velikog i oslobođenog kolektivnog sna, te se to pretvaralo u raskošni maskirani štafelaj jave što je postalo previše blisko lažnoj poetizaciji kako bi joj se moglo pripisati atributi kreacije. Principi po kojim su se odvojili primarni elementi od sekundarnih su nužnost prilikom nastajanja određenog dijela te vrste.

Drugi je princip stvarnog i fenomenološkog karaktera. Primarnim se elementima moraju smatrati oni koji postoje u stvarnom obliku, a ne sugeriranom varkom. Ploha i linija su stvarni po prisustvu, dok prostor i volumen ostaju iluzionističke sugestije, a ne pravi čimbenici strukture crtalog filma. Na plohi crtač stvara iluziju, a to su likovi kojima majstor daje iluziju trodimenzionalnosti, ali ne i stvarnu plastičku prostornost. U nekim fazama i crtani film je uključivao stvarni prostor. Prvo su to napravili Max i Dave Fischer pomoću stereotipičkog procesa. To je sistem mini maketa koje se nalaze na kružnoj podlozi, a ispred njih se stavljaju celovi s fazama figure, dok se kamera nalazi ispred celova, te na konačnoj snimci izgleda kao da se lik kreće u trodimenzionalnom prostoru. Za još atraktivnije efekte pobrinuo se Disney pomoću multiplan kamere koji, između nekoliko sukcesivnih ravnina scenografije, otvara spacijalni koridor. Pomoću svega ovoga zaključuje se kako se za pravi crtani film smatra cjelina gdje ploha i na njoj crtež formiraju jedinstvenu oblikovnu magmu (Munitić, 2012).

Također, bitno je i posvetiti se još jednom posebnom svojstvu, a to je piktocentrička realnost. To je vrsta animacije koja prenosi optičku višeznačnost likovnih elemenata direktno u bit kinematografske strukture. Plohu smo već definirali kao neutralnu ravninu, ali kada postavimo na nju jednu ili više figura doći će do percipativne inverzije, te će se ploha koja je artikulirana plošnim crtežom pretvoriti u nedefiniranu šupljinu bijelog, beskonačnog, rastvorenog prostora i usporak plošnosti likova ili baš zbog toga doživljavat ćemo ju kao stvarni, prisutni prostor. No, s druge strane, ako se stvara plastički modelirana, trodimenzionalna figura, tada će pozadina imati veću vrijednost. Tako ćemo vidjeti taj puni volumen kao nešto što visi u praznom, te izaziva nelagodu u optičkom prihvaćanju, odnosno osjetilnom usvajanju. U svemu tome boja sve dodatno komplicira. Zna se da postoje boje koje uvlače pogled (plava, ljubičasta, tamnocrvena), odnosno stvaraju iluziju dubine, one koje pogled odbijaju (žuta, narančasta), odnosno daju nam utisak isturenosti i one koje nam pogled ostavljaju na miru (zelena, siva), koje nam daju plošni i neutralni kontekst. Zbog svega toga crtači pažljivo biraju boje za figure, te kada je potrebno napraviti da atmosfera bude nevidljiva, bezdana, puna pustoši koriste se tamnim, dubokim slojevima. Zatim dolazimo i do linije. Figuru je dovoljno oblikovati obliom i zakrivljenim potezima i time nam osoba postaje simpatična, dok figure oblikovane ostrim potezima ćemo lakše zamrziti. Sve to javlja se kao veći fenomen, a to je kako da se pokret uljepša, jer dolazi do bitke animatora s likovnom morfologijom, njezinim elementima koji su manje poslušniji nego što se čini (Munitić, 2012).

No, nije samo ovdje problem. Dolazi i do problema snimanja i montaže. Stop kamera za crtani film daleko je glomaznija i teža, te manje pokretljivija od kamere za igrani film. Ali njoj to i

nije potrebno jer ono što se u igranom filmu dobiva pomicanjem kamere tu se dobiva pripremanjem prije snimanja i kreacijama materijala koje će kamera snimiti. To se, za početak, odnosi na problem kadriranja, odnosno na odabiru pozicije kamere koje će zauzeti prema prostoru. To se sve radi pri likovnom konstituiranju prizora, koncipiranja scenografije i unošenja u okvir nacrtane karaktere. Taj cijeli raspored scenskih i figuralnih elemenata osnovni je oblik kadriranja u animiranom ostvarenju kroz likovno-morfološke kompozicije slikarskih elemenata. Posebno angažiranje predmeta i likova ispred kamere, odabira plana i rakursa rješava se u fazi kadriranja, u fazi organiziranja relacija među likovima, te njihovog općeg ili pojedinačnog odnosa prema kontekstu i prizoru. Već se kod pokreta kamere stvari kreću komplicirati. Aparatura koja služi za snimanje crtanog i kolažnog projekta može se samo spuštati i dizati. Međutim, pomicanjem cijelog postolja sa scenografskom pozadinom može se simulirati pokret. Tu dolazi do umijeća snimatelja jer o njemu ovisi konačan rezultat. Svaki pomak se vrši unutar postupka sličica po sličica što nam dovodi do toga da dolazi do više radnji kao što su da treba zamijeniti foliju, pomaknuti kameru i drugo nakon svakog kadra. Što se tiče čistog crtanog dijela, kamera se suočava s površinom, te se svako komplicirano gibanje može izvesti crtanjem, adekvatnim oblikovanjem faza koje će, kada su povezane, opisati metarmorfozu koju je lik doživio okrećući se pred objektivom. To nam dovodi do toga da mi na ekranu vidimo „pravi“ pokret kamere oko predmeta. Najviše je time svijet zapanjio Disney. S takvim sličnim problemom susreće se i statično fiksiranje gornjih i donjih rakursa jer se i oni moraju nacrtati. Planovi se jednostavnije mogu ostvariti i to približavanjem ili udalžavanjem kamere. S time je moguće efektno mijenjanje planova u kombinaciji s lateralnim kretanjem kamere. Statične planove kreira slikar, a ne kameraman. I montaža mijenja svoj značaj u ostvarenju kinematografske animacije. No, mogućnost kontinuiranog montiranja kvadrata s kvadratom daje posebne oblikovne šanse. Zbog toga, moguće je realizirati crtani film od jednog kadra i to čak u kojem se vidi stalni pomak kamere što označava uporabu mikro-montaže. Unutarnja dinamika vizualnog organizma postiže se dodavanjem ili smanjivanjem kvadrata umjesto izmjenama rakursa ili planova (Munitić, 2012).

Izrada tih faza pokriva jednu dvadesetčetvrtinku sekunde što je najsloženiji posao u crtanim filmskoj vrsti. Ralph Stephenos navodi kako crtani film koji traje deset minuta ima 14.400 različitih crteža, ali iako je sve na leđima crtača, postoji više načina ekonomiziranja. Tako neku figuru može se nacrtati na više prozirnih listova celuloida koji se podjele na dijelove koji su nepomični i onih koje pomičemo, te se tako crtaju samo faze pomičnih dijelova. To može zakomplicirati posao snimatelju, ali i olakšati posao crtaču. Drugi način je da se za sporije

pokrete ponovi ista faza tijekom dvije ili tri dvadesetčetvrtinke sekunde. Treći način je jednostavniji crtež koji može biti zanimljiv kada se pokrene. Četvrta metoda nam donosi podjelu rada. To je timski rad koji je vrlo bitan gdje veći broj ruku može obaviti veći posao. Imamo i stil-stend tehniku gdje dolazi do potpunog mirovanja figure u kadru. Novije vrijeme donosi rješenje gdje umjesto konstituiranja pokreta sukcesivnim nizanjem faza dolazi do prijelaza od jednog do drugog statičnog ekstrema koji se ostvaruje laganim pretapanjem. Timski oblik rada proizašao je iz proizvodnog razvitka što nam donosi tu organizaciju, štednja u faziranju posljedica je uvažavanja i forsiranja komercijalnog momenta, skraćivanje pokreta, te pomicanje samo nekih dijelova figure i ostalo dio je estetike koja je uvjetovana morfološkom i izražajnom revolucijom roda. Time se dolazi do zaključka da proizvodna cijena kvadrata nije kategorija koju treba miješati sa stvarnom oblikovnom vrijednošću tog elementa. Niti klasični crtači nisu stvarali dvadeset četiri sličice za sekundu filma zbog rasipnosti niti moderni crtači pet sličica kako bi uštedjeli, nego su to radili zbog vlastitih ideala umjetnosti (Munitić, 2012).

## 8. WALT DISNEY

Ovaj dio diplomskog rada donosi nam nešto o napoznatijem proizvođaču crtanog filma, a to je Walt Disney. Vidjet ćemo kakav je njegov život bio, te kakav mu je bio početak posla i uspjeh.

Walt Disney rođen je 5. 12. 1901. u Chicagu. Njegovo puno ime je Walter Elias Disney. Bio je najljepši od svoje braće jer nije imao rumunjski nos kao svoj otac. Nakon što mu se rodila sestra Ruth, preselili su se u Marceline u Missouriju. Života u Chicagu se ne sjeća, samo zna da je živio na farmi. Kada su se preselili, Walt, budući da je bio najmlađi od braće, ostao je s majkom gdje joj je pomagao u kućanskim poslovima. Na farmi, koju su tamo kupili, Walt je imao svog ljubimca, svinju koju je od malena njegovao i koja ga je stalno pratila po farmi. Također, volio je jako raditi i u polju. Kako je rastao tako je i odlazio dalje od farme u šumu gdje je promatrao životinje, bilje, plodove drveća i gdje se volio u vrućim ljetnim danima rashladiti. Što je zanimljivo je da je pronašao sovu koja je uginula i koju je pokopao u zemlju da bi mu se ona vraćala u snovima dok je tako lutao šumom i poljima. Anegdota koja mu se dogodila dok je bio mali je da su on i sestra, kada roditelja nije bilo kod kuće, pronašli su katran te njime crtali po kući misleći da će to lako skinuti s kuće. Otac je bio užasno ljut, ali je crteže ipak ostavio na kući. Majka ga je naučila kako čitati. Walt je skoro navršio 7 godina kada je krenuo u Park School. Ocjene u školi bile su mu vrlo prosječne jer je uvijek nalazio nešto što ga je više zanimalo. Njegova teta Maragaret potaknula ga je na crtanje. U jednom vremenu bilo je puno njegove rodbine koji su dolazili kojima se divio. Godine 1910. sele se u Kansas City. Prešli su u novu školu, a Walt je za to vrijeme pomagao svojem bratu kao dostavaljač. Otac im je rekao kako ne smiju bacati novine, nego ih moraju ostaviti na kućnome pragu kako se stranice ne bi razletjele po ulici. To mu je bio posao 6 godina. Znao je imati snove gdje nešto nije dobro napravio ili je nekome zaboravio donijeti novine pa je dobio kaznu. S 9 godina prvi je puta isprobao animaciju gdje je za svoju bolesnu sestru crtao crteže i pomicao papire da izgleda kako se likovi gibaju. U školi su nastavnici govorili kako ne pazi i da ne može pratiti standardni kurikulum. U školi je jako volio čitati, te je čitao dosta teška djela. Njegovo najveće zanimanje je bilo crtanje, ali ni u tom području u školi nastavnici nisu bili zadovoljni njime. Bio je i potjeran iz razreda jer je drugačije napravio zadatak, a ne šablonski kako je učiteljica htjela. Ali, njega nije sprječavalo crtati stvari onako kako ih vidi. Kopirao je crteže iz političkog časopisa *Appeal to Reason*. Jednom brijaču se to toliko svidjelo da je tražio Walta da crta karikature svaki tjedan koje su bile izložene na zidu i brijačnici. Pomoću crtanja našao je

najboljeg prijatelja Waltera Pfeiffera. Morao je skrivati od oca da ide u kazalište jer se njemu takvo što nikada nije sviđalo. Zajedno su napravili i predstavu gdje je naslikao i poznatog fotografa što je druge oduševilo. Što su se više družili to su više predstava smišljali čime su i zaradili nešto novca. Počeo je razmišljati o budućnosti i shvatio je kako zbog ocjena nije za nešto više, a nisu ni imali novca za studij. Odlučio je da će se baviti crtanjem jer ga je to najviše zanimalo i u tome je uživao. Kada je diplomirao 1917. godine, ostao je u Kansas City-u te je radio na željeznici. Iste godine upisuje srednju školu u Chicagu. Tada je prvi puta neki njegov crtež bio objavljen. Ime stripa bio je *The Voice*. Crtao je jako puno crteža koje nije pokazivao dok ih u potpunosti ne završi. Otac ga nije podržavao, ali ako pridonosi u kuću, odlučio je platiti tečajeve umjetnosti. Tako je Walt radio i u draguljarnici i kao stražar. Preko ljeta radio je u poštanskom uredu gdje je morao lagati o godinama kako bi dobio posao. Imao je veliku želju nositi uniformu, te boriti se u ratu. Opet je morao lažirati godine i dobiti potpis roditelja. Uspio je dobiti potpis od majke, ali otac nije htio potpisati, te ga je majka potpisala oca na papir. Obolio je u ratu gdje su ga odvezli doma, a ne bolnicu kako bi mu spasili život, jer tko je došao u bolnicu s gripom umro je. Godine 1918. odabran je da ide u Francusku biti medicinski tehničar. U Francuskoj u Parizu Walt je dočekao svoj 17. rođendan dok je služio Crvenom križu. Kako su ljudi odlazili, bilo je i manje posla pa se Walt uhvatio crtanja i slao je svoje crteže američkim časopisima gdje je dobivao odbijenice. Kako su vidjeli njegove crteže i što je napravio na svojoj uniformi, drugi su ga molili da isto napravi i na njihovim uniformama. Otišao je na jedno putovanje u Strasbourg i kada se vratio u Pariz vidio je kako više nema uniformi i kako se sve vraća u normalu nakon rata. Kako je njegova jedinica morala čekati da se sve završi, uživao je u životu na rivijeri te se vraća u Ameriku gdje kreće njegova karijera. Vratio se u Chicago, ali kada je vidio što se sve dogodilo, odlučio je otići u Kansas City gdje se susreo s bratom Royem. Javio se raznim novinama za posao crtača, ali svi su ga odbili. Nakon tih pokušaja pronašao je posao u Pesmen-rubin Commercial Art Studio. Na tom se poslu pokazao vrlo uspješnim te je imao sve više i zahtjevnije poslove. Na poslu je našao prijatelja svojih godina, Ubbea Iwwerksa. Odlučili su da bi sami htjeli pokrenuti posao. Pokrenuli su posao Iwerks-Disney Commercial Artist, ali to je potrajalo samo mjesec dana. Tako je Walt našao novi posao, bolje plaćen, na puno vrijeme i na to ga je nagovorio prijatelj Ub. Tu je proizvodio crteže koji se pomiču. To je bila primitivna animacija. Njega to nije zadovoljavalo jer je vidio daleko bolju animaciju i rekao je kako to želi naučiti raditi. Prvu kvalitetnu animaciju napravio je za Film Ad. Njega je to zanimalo toliko da je u svojoj garaži napravio studio u kojem je nakon posla snimao svoje crtiće. Jedan od svojih filmova je i prikazao te je za njega dobio aplauz. Kako je vidio kako se rade crtiću u New Yorku, on je poduzeo isto i dobio ideju da rade seriju

crtića, ali bio je odbijen. Kako je negova firma u kojoj je radio, Lugh-O-Grahams, shvatili su da moraju napraviti seriju crtića i tako je Walt i tim napravio *Crvenkapicu*. Zbog uspjeha dao je otkaz u Film Ad-u i potpuno prešao u Lugh-O-Grahams Films. Dobili su sve što je potrebno za animaciju koju su imali i New Yorkčani. Počeli su sa serijom crtića o vilama, na temelju Crvenkapice. Uspjeli su ih prodati, te su nastali još *The Four Musicians of Bremen*, *Jack and the Benstalk*, *Goldilocks and the Three Bears*, *Puss in Boots* i *Cinderella*. Kupio je novu kameru i kako je snimao po Kansasu, New York ga je unajmio da pokrije jedan događaj. Došao je i na ideju kako bi se u crtić mogao staviti ljudski lik. Tada razmišlja o *Alici u zemlji čudesa* gdje će ona biti čovjek sa crtanim likovima. Ništa mu to nije prolazilo, te je ostao i bez posla i novca. Više nije htio ostati u Kansasu te odlazi u Kaliforniju u Hollywood 1923. godine. Kada je došao, krenuo je u portagu za poslom gdje bi bio redatelj filmova. Tako je došao u Universal i bio je odbijen. Kako je bio odbijen, brat ga je navodio da se vrati crtanju. Veliki problem je bio taj što je sve što se crtića tiče bilo u New Yorku, a ne u Hollywoodu. Tako je prvi posao koji je našao bio posao glumca. Kako nije imao novca, ujak ga je stalno gnjavio, te je odlučio kako može samo uspjeti s crtićima. Tako je krenuo s onime što je već prije radio i uspio prodati crtić za reklamu. No, i dalje je mislio kako njegova Alica može uspjeti, te šalje pismo u New York. Nakon nekog vremena dobio je pozitivan odgovor. U listopadu 1923. Walt i njegov brat potpisuju ugovor o proizvodnji 6 komedija o Alici. Uspjeli su sve napraviti s opermom koju su sami kupili i to na vrijeme. Sve su odlično radili i dostavljali na vrijeme, samo im je nedostajalo komedije u filmovima. Godine 1924. otvaraju Disney Bros Studio. Kako su napredovali, trebalo mu je više ljudi te mu se pridružuje prijatelj Ub. Kako su sve bolje radili, potpisuju ugovor za još 18 crtića o Alici. Imali su veliki problem s novcem jer čekovi iz New Yorka nisu dolazili na vrijeme. Uspio je dogovoriti novi ugovor, te njihov studio raste i zbog toga, da više uspiju, mjenjaju ime u Walt Disney Studio. Nakon dvije godine komedija o Alici shvatio je kako Alica počinje biti istrošena. Universal Studio je rekao kako sada treba proizvesti crtić koji u sebi ima zeca što je Walta oduševilo. Godine 1927. kreće proizvodnja serije crtića *Oswald the Lucky Rabbit*. Kada su vidjeli crtež, studio nije bio zadovoljan izgledom lika jer to nije bio lik kojeg se lako voli. Tako su on i Ub krenuli u prepravku lika. Uspjeli su tek nakon trećeg prepravka zadovoljit izgled lika. Kada je crtić izašao u javnost, svi su bili oduševljeni animacijom, kako ima karakteristike čovjeka, te humorom. Zbog popularnosti, Oswald se počeo javljati na raznim proizvodima. To je dovelo i do zapošljavanja još crtača, a ugovor im je trajao do 1928. godine. Kada je Walt otišao u New York i razgovarao o ugovoru, krenula su ucjenjivanja i snižavanje cijene za Oswalda. Budući da Oswald nije bio njegov nego od Universal Picturesa, došao je do odluke da više neće raditi ni za koga. Na putu kući iz New Yorka dolazi do legende nastanka

Mickeya Mousea. Walt ga je sanjao pod drugim imenom, ali ga je nazvao Mickey Mouse. Budući da su morali napraviti Oswalda do kraja, Walt je Mickeya radio kod sebe u garaži. U svibnju 1928. godine na Sunset Boulevardu je premijerno prikazan *Mickey Mouse*. Film je bio dobro prihvaćen i bio je ohrabren napraviti drugi film. Htio ga je prodati u New York, ali nitko nije bio zainteresiran. U trećem filmu koji su napravili javlja se poznata scena Mickeya na parobrodu. Najveći problem im je bio kako ukomponirati zvuk sa slikom. Tako je on pratio koliko slika crtića treba kako bi se uskladilo sa zvukom. Kako bi uspješno to odradili sa zvukom, Walt se uputio u New York. Predlagali su mu da snimi na fonograf, ali je htio da se to snimi odmah na film jer se ovako zvuk može uništiti. Odlučio je surađivati s Patom Powersom. Sve je bilo dobro, ali konačan proizvod ga nije zadovoljio. Drugi puta Walt je označio dijelove za glazbu, a ostale glasove u filmu je on sam proizvodio. I tako su napravili odličan posao. Sada je samo preostalo prodati crtić. Tako je dobio prijedlog da crtić prvo pokaže publici jer u suprotnom niti jedna tvrtka neće kupiti njegov crtić. U studenom 1928. godine crtić je prikazan i dobio je oduševljenje publike. Tako je proglašen kao prvi crtić sa zvukom, a kritike su dijelile same pohvale. Kako je slušao ljude da su oduševljeni, počeo je pisati na drugim djelima. Svi su ga htjeli, ali on je odbijao jer je htio ostati nezavisan, a ne biti pod njihovom kontrolom. Tako je uspio sve dogovoriti sa Patom Powersom i nakon toga se vraća kući. Imao je svađu s bratom, ali nastavlja sa Mickeyem i proširuje broj crtača. Ponovno je posjetio New York radi snimanja, te mu tamo daju ideju da napravi nešto što se razlikuje od Mickeya Mousea. Tako je nastao crtić *The Skeleton Dance*. Powers ga nije podržavao, ali on je prikazao crtić u Los Angelesu, no nije dobio oduševljenje publike. Ali, kako ga je vidio Miller i prikazao u Carthay Circle, došlo je do oduševljenja, te tako nastaje *Silly Symphonies*. Godine 1929. Mickey Mouse je toliko popularan da ništa nije moglo proći bez njega. Htio je napraviti još bolje crtiće, ali novac nije dolazio. Kada su poduzeli pravne mjere, Powers je pokazao kako je Ub potpisao za njega što je Walta iznenadilo i bacilo u nevjericu. Time je htio ucjeniti Walta da ostane, ali Walt ga je odbio. Morao je odraditi ugovor te mu je dostavio dvanaest crtića Mickeya Mouse prve serije, tri crtića druge serije i šest Silly Symphonya. Walt je odlučio uzvratiti Powersu te je otišao u MGM gdje su ga prihvatili, ali pod prijetnjom tužbe od strane Powersa dobio je odbijenicu. Tako je Walt uspio postići dogovor sa Columbia Pictures koji su uzvratili Powersu koji je priznao poraz. Platio je 50000 dolara kako bi se izbavio iz rala Powersa. Godine 1931. od toliko stresa da sve bude savršeno, doživljava živčani slom, te dolazi do problema s novcem. Zbog toga napušta studio i sa ženom Lily odlazi na odmor. Kada se vratio počeo je više vježbati i brinuti o sebi kako se to ne bi više ponovilo. Do 1931. fan klub Mickeya Mousea dosegao je brojku milijun i bio je poznat u svakoj civiliziranoj zemlji. Godinu prije Waltov brat Roy, potpisao je ugovor za



proizvodnju igračaka Mickeya od različitih materijala. Te iste godine Mickey Mouse postaje strip. Godine 1932. dobivaju ponudu za proizvodnju Mickeya i ostalih likova i prihvaćaju ideju jer nisu bili zadovoljni agentima iz New Yorka i Londona. Uspjeli su spasiti i tvrtku od bankrota i propasti. Ono što su voljeli je njegov glas. Zato što je Walt davao glas Mickeyu, animatori su uvijek to imali na umu kada su ga crtali. Čak su i fotografirali Walta kako bi što uspješnije mogli napraviti Mickeya. Zbog velike popularnosti i uspješnosti uspjeli su proširiti svoj studio s novim uredima. Došli su i novi crtači i radnici iz New Yorka kod njega što je Waltu dalo poticaja da Mickeya i Silly Symphonies još više usavrši. Tako 1931. godine izlazi osamnaesti film Mickeya i Minnie s već standardnim likovima Pluta i ostalih. Tada su on i animatori počeli s novih tehnikama animacije. Kada su bile nacrtane ključne poze, tada su asistenti uslikali crtež te ga izradili. Kada se izradilo dosta crteža, onda su se spajali u petlju. Tada animator može vidjeti kako će se lik kretati. Još jedna tehnika koja se koristila bila je storyboard. Animatori su radili skice na licu mjesta i nisu nikako mogli prikazati ono što bi trebalo biti prikazano na ekranu. To im je omogućio storyboard. To je bila ploča gdje su se skice zakačile. Na tome je Walt mogao vidjeti pokret i ako je nešto htio izbaciti samo je maknuo skicu, a ako je htio dodati scenu samo ju je zakačio na ploču. Problem je bio plaćati zaposlenicima jer svakim filmom morali su otplaćivati Powersu. Zbog svega toga prihvatio je ponudu United Artists. Ohrabren ponudom da će prodati njegove crtiće, odlučuje dodati boju u svoje crtiće. Na tu ideju Roy je imao odgovor da nije dobra ideja jer je Walt htio surađivati sa Technicolorom. Tako je nastao *Flowers and Trees* i publika je bila oduševljena, iako je trajao samo minutu. Kada ju je publika pogledala 1932. toliko su bili oduševljeni da je Walt odlučio da će sada sve biti u boji. I dalje su se širili, ali on nije bio zadovoljan s crtačima jer nisu znali što on želi. Tako su počeli dolaziti kod njega ljudi s fakulteta i 1933. proizveden je crtić *Three Little Pigs*, koji su bili kao ljudi. Za njega je i napravljena skladba *Happy birthday to you*. I taj je crtić bio vrlo dobro prihvaćen. Govorilo se kako je to najbolji crtić ikada napravljen. Također, veliki uspjeh je postigla i pjesma *Who's Afraid of the Big Bad Wolf*. Taj crtić se prikazivao svugdje u državi tjedan za tjedan. Godine 1932. Walt dobiva nagradu Oscar od Academy of Motion Pictures Arts, a 1933. Walt dobiva još jedno pojačanje, a to je njegova kćerka Diane Marie Disney. Walt je došao do saznanja da više nije produktivno i dobro raditi kratke crtiće jer kina prikazuju dugometražne i nema više mjesta za njih. Odlučio je da treba nešto više i počinje s crtićima baziranim na knjigama. Prvi film je *Snjeguljica i sedam patuljaka*. Odabrao je to jer ima sve što treba, heroinu, zločinca, patuljke koji su simpatični i smješni, te priču koja će svakoga taknuti. Sve je išlo po planu i ubrzo dobivaju Snjeguljicu i patuljke koji nastaju po crtačevim osobinama. Osjećajući opet pritisak kao i prije, odlučuje se na putovanje. Svugdje su ga prepoznavali i bio

je zvijezda. Shvatio je da se treba i na strane države osloniti, te stavljaju manje dijaloga kao što je i kod njih. Imali su problem kako napraviti realističnu djevojku. Drugi problem je bila dvodimenzionalnost, te se odlučuje za multiplane kameru. Mogla je snimati kroz više ravnina. To je pokušao sa Silly Symphonie i prošlo je odlično. Tako su nastavili raditi na Snjeguljici. Zbog hrkanja kada je prisustvovao jednoj dodjeli nagaradi, uspio je napraviti hrkanje za patuljke. Bio je nezadovoljan i na kastinzima, te je jedva pronašao osobu za Snjeguljicu. Sve što su nacrtali bilo je testirano prije nego sklope završni proizvod. Stalno je bio u suradnji sa svojim zaposlenicima. Mnogi su mislili kako će baš zbog tog crtića totalno propasti. Imao je prezentaciju sa Snjeguljicom kako bi dobio novac. Kada je završio, morao ga je tražiti kako bi čuo da će zaraditi puno novaca. Nakon svih snimanja i problema 21.12.1937. Snjeguljica i sedam patuljaka izlazi u javnost. Velike zvijezde i običan narod došao je pogledati da bi se smijali i plakali na crtić što je dovelo do oduševljenja i pljeska. Kako bi se to dogodilo bilo je potrebno 12 milijuna crteža i 83 minute filma. Svi su bili oduševljeni, a glazba je bila vrlo popularna. Uspjeli su, pomoću filma, platiti sve što su ikada posudili. Shvatio je da dugometražni crtići su pravac kojim treba ići, a kratkometražni za treniranje novih crtača. Godine 1936. Walt je dobio i drugu kćer, Sharon Mae. Naravno, dobio je i Oscara za Snjeguljicu. To mu je donijelo popularnost i to da ga svi prepoznaju na ulici. Sljedeći crtić koji je uslijedio bio je *Pinkoio* za koji je obećao da će biti još i bolji. Također, i on je nastao prema književnom djelu. Misllili su da će ovoga puta sve ići brže, ali bili su u krivu zbog elemenata avanture i kako približiti Pinokija publici. Kada je bio gotov, koštao ih je preko 2 milijuna dolara. Nakon toga dolazi *Fantasia* jer je bio zabrinut za karijeru Mickeya Mousea. Ali prije toga dolazi crtić *The Sorcerer's Apprentice*. Dobio je prijedlog da sve spoji i tako kreće projekt *The Concert Feature*. Prvo je bila odabrana glazba, a onda izgled likova. Sve to u Fantasiiji koštalo ih je više od 2 milijuna dolara. Treći projekt nakon Snjeguljice je *Bambi*. No, za njega to je bilo nešto sasvim drugačije jer su likovi bili samo životinje, a priča je bila daleko ozbiljnija. Tako je došao do zaključka da likovi moraju biti realističniji. Imali su velike probleme u svemu tome i shvatio je kako će trebati daleko više vremena nego za Fantasiiju i Pinokija. Kada je vidio gotovo proizvod, samo je pustio suzu. Zbog širenja kupuju novi studio. Imali su sve za animatore, glazbu, produkciju, sve što im je bilo potrebno za vrhunski uspjeh. Sve je bilo prilagođeno za svakog animatora i radnika. Imao je različite zgrade za različite procese rada na crtiću, kao zgrada za crtanje, zgrada za snimanje i ostalo. Godine 1940. izlazi *Pinokio*, ali publika nije toliko oduševljena jer su stalno uspoređivali taj crtić sa Snjeguljicom. Kasnije iste godine izlazi i *Fantasia* koji je dobio pozitivne kritike zbog klasične glazbe i inovativnosti. Kako se *Bambi* polako razvijao, napravio je nekoliko kratkih filmova, ali oni nisu baš pokrili

troškove snimanja. Novi projekt kojeg pokreće je *Dumbo*, također baziran prema knjizi. To je bio crtić koji je donio jedan od boljih profita za male novce proizvodnje. Ali i dalje su imali novčanih problema zbog produkcije crtića koji nisu donijeli profit kao *Snjeguljica*, a *Bambi* je i dalje bio u proizvodnji. Imao je sastanak gdje je svojim zaposlenicima ispričao sve o svojem životu. To je napravio zbog sindikata i kako njegovi zaposlenici žele uvjete po svojim mjerilima. Dobio je udarac, jer nije uspio u naumu, te je njegova zgrada za animaciju bila zatvorena. Išao je i u južnu Ameriku kako bi prikazao sa svojim suradnicima umjetničku stranu kulture US-a. Kako je bio u stisci s novcima i kako je to radio za vladu, vlada je obećala kako će za svaki film o južnoj Americi dobiti dio novca. Kada su stigli, bio je vrlo popularan da su ga ljudi svugdje pratili. Cijelo to putovanje dovelo je do proizvodnje dva filma, *Saludos Amigos* i *The Three Caballeros*. S oba filma postigao je veliki uspjeh u obje Amerike. U vrijeme Drugog svjetskog rata, Walt je radio filmove za treniranje. Dobio je i poziv da napravi 25 filmova o zračnoj identifikaciji. Uspio je time zaraditi, te su ga još više htjeli i on nastavlja s radom, ali ukida projekte *Alice in Wonderland* i *Petar Pan*, te samo u produkciji ostaje *Bambi*. Zbog puno posla i dužeg radnog vremena, jedna trećina crtača je otišlo. Zvali su ga i u Washington kako bi upozorio ljude svojim filmom da se mora plaćati porez kako bi pobijedili u ratu i to na rođendan njegove kćeri. Tako je napravio crtić *The New Spirit* s Donaldom Duckom, te se povećalo plaćanje poreza. Za vrijeme rata su nastali još *Der Fuehrer's face* i *Victory Through Air Power*. Kada je *Victory Through Air Power* krenuo u proizvodnju *Bambi* je, nakon 5 godina, bio završen, a 1943. u sedmom mjesecu *Victory Through Air Power* je pušten u javnost. Film je postigao veliku popularnost. Priznao je kako je to bila glupost raditi, ali vjerovao je u taj film, te ga je zato napravio. On je donio više novca nego *Bambi* koji je objavljen 1942. godine. Ali, što god da su on i njegov brat napravili, dug se samo gomilao. Imali su i sastanak gdje su uspjeli produžiti rok za plaćanje duga. Walt se i dalje nosio sa svojim zaposlenicima. Nije volio mijenjati svoje ideje i nije prihvaćao tuđe ideje. Rijetko kada je otpuštao svoje ljude. Čak i kada je promijenio ime studija ljudi su mislili da se to radi najviše o njegovom egu. Cijeli njegov privatni život postajao je tajniji kako je stario. Volio je svoju ženu i djecu vrlo jako. Oni su voljeli sve njegove filmove, ali likove baš i ne, a ponajviše Donalda Ducka. Kako je rat završio i zaposlenici se vraćali iz rata, Disney je i dalje bio u dugu. Budući da je radio za vladu, više nije znao ukus publike i kako da proizvede hit dugometražni crtani film. Walt je nakon svega odlučio nastaviti s produkcijom *Petra Pana* i *Alise u zemlji čudesa*. Kako bi uspio zaraditi nešto novca nakon rata, 1946 izlazi film *Make Mine Music* koji im je donio pristojan profit. Walt nije bio zadovoljan crtićem jer je smatrao da crtači to mogu i bolje. Sljedeći film, *Song of the South*, je bio film koji je imao i animirane likove i živu akciju. Svoju premijeru doživio je u Atlanti,

ali nije bio velikog profita iako je skupo koštala produkcija filma. Kako bi cijeli njegov studio opstao, odlučuje se na proizvodnju reklama i poučnih filmova. Ali, došli su do zaključka kako to nije za njih i da se trebaju vratiti na stari put. Odlučuje se napraviti nešto i o Aljasci, te tako šalje i svoje zaposlenike, ali i 1947. godine i on odlazi na Aljasku. Sve mu se to svidjelo i tako odlučuje napraviti film o tuljanima na tom otoku. Godine 1948. prikazuje film publici te osvaja dva Oscara. Sljedeći filmovi koje je radio zbog vremena nakon rata nisu uspješni, a dug banci se samo gomilao. Tri su filma već nekoliko godina bila u produkciji. Budući da nije bio još uvijek zadovoljan s *Petrom Panom* i *Alisom u zemlji čudesa*, nastavlja s *Pepeljugom* koja je imala kvalitete kao i Snjeguljica. Tako su za likove našli inspiraciju u stvarnim ljudima i životinjama. Budući da je Engleska odlučila pomoći, tamo otvaraju studio, te odlazi s obitelji u Englesku trenirati animatore i dolazi do ideje da napravi živi film *Treasure Island*. Kada se vratio iz Engleske bio je oduševljen glumcima i nahvalio ih svojim animatorima. Ono što je Walt obožavao su bili vlakovi, te je sebi sam kupio za Božić električni vlak. Godine 1948. kako je imao svoj vlakić i vidio kako se nema gdje zabaviti u Hollywoodu, dolazi na ideju napraviti zabavni park koji bi se zvao Mickey Mouse Park. Kada god je spomenuo tu ideju, brat mu je samo rekao kako su u velikom dugu banci. Godine 1950. *Pepeljuga* im donosi velike uspjehe. *Pepeljuga* je izvrsno primljena kao i *Treasure Island* i *Beaver Valley*. Uz pomoć tih filmova uspio je smanjiti dug za više od pola. Napokon i *Alisa u zemlji čudesa* je bila završena, ali nije postigla očekivani uspjeh, te je obrisao uspjeh Pepeljuge, a 1951. godine na red dolazi i *Petar Pan*. Odlučuje se i napraviti igrani film o Robin Hoodu, ali počinje ga zanimati i televizija. Zbog stresa, odlučuje se na malo baciti na hobi skupljanja malih stvari. Davne 1937. krenuo je s proizvodnjom *Dame i Skitnice*. Odlučuje se napraviti još igranih filmova u engleskoj. Onaj film koji je bio najambiciozniji za snimanje je *20000 Leagues Under the Sea*. Najbolja scena u tom filmu je bila borba s ignjom. Uz to rade i *The living Desert* što je bila neka vrsta dokumentarca. Taj film im je donio neopisivo veliki profit uz vrlo malo potrošenog novca za produkciju. Uz sve što se događalo, Walt je na svom umu imao proizvodnju zabavnog parka. Posjećivao je različite atrakcije, a ideja je samo rasla. I dalje je nastavio skupljati minijature pa čak i životinje. Odlučio je i kako će se park zvati, a to je Disneyland te 1952. godine osniva se Walt Disney Incorporated kako bi imao organizaciju koja bi mu pomogla u realizaciji ideje. Nastaje WED Enterprises, koji je bio odvojen od njegovog studija. U svoje redove doveo je čak i dvije osobe iz suparničkog studija. Planovi za izgradnju su sve više rasli, a jedini problem je bio gdje će biti smješten. Čak je više volio svoj park nego crtiće koje proizvodi. Uspio je dobiti i pozjamicu za svoj park. Pokazao je dizajneru kako želi da izgleda park, a to je u obliku trokuta. Vrlo brzo dizajni su bili gotovi, te su nastale najpoznatije atrakcije Disneylanda. To su: True-

Life Adventureland, Rivers of Romance, The World of Tomorrow, Rocket Space Ship to the Moon i ostalo. Odlučili su da park treba prezentirati javnosti preko televizije, te tako zaraditi novac za izgradnju parka. I tako su uspjeli dogovoriti poslovanje s televizijskom kućom ABC. Tako obećaje kako će krenuti s reklamacijom 1954. u listopadu, a park će biti otvoren u lipnju 1955. godine. Cijela reklamacija bit će prezentirana po atrakcijama u parku. Sada su se bacili u potragu za mjestom za izgradnju i tako počinje pregovaranje za Anaheim posjed. Puno se raspravljalo kako će izgledati, gdje će se i kako ulaziti, ali Walt je ostao pri svojoj ideji da mora biti samo jedan ulaz. I tako nastaje poznati dvorac koji će sve navoditi na glavnu ulicu. Također, htio je da sve teče u parku kao što i film lijepo teče. Imao je partnere koji bi mu pomogli u tome koji su radili s njime na crtićima te su znali kako napraviti nešto prihvatljivo oku. No, dolazi do problema što su oni navikli raditi filmske setove samo za nekoliko dana, a ne da traju cijelo vrijeme i da su prilagođeni vremenskim uvjetima i ljudima. Izgradnja je započela u kolovozu 1954. godine. Dogodilo se i to da je na zemljištu htio ostaviti neko drveće te ih je označio određenom bojom, ali izvođač radova je bio daltonist, te je porušio svo drveće. Također, kontroverza je bila i ta da Disney ulazi u svijet televizije sa tjednim porgramom. Prva serija započela je u listopadu 1954. godine sa *Disneyland Story* što je opisivalo njegov park. Prikazano je i kako je sniman film *20000 Leagues Under the Sea* preko dokumentarca *Operation Undersea*. S time je osvojio najprestižniju televizijsku nagradu, a to je Emmy. Također, i neke dugometražne crtiće napravio je kao seriju crtića. Najviše ga je bilo strah sve prezentirati jer nije htio stati pred kameru. Najveći hit njegove televizije bio je *Davy Crockett*. To ih je nagnalo da stave u proizvodnju njegov krznjeni šešir. Toliko je bio tražen da je više od deset milijuna šešira prodano. *Davy Crockett* je bila najveća televizijska uspješnica *Disneylanda*, cijele televizije i cijelog trgovačkog svijeta gdje je samo jednim filmom zaradio više od 2 milijuna dolara. Televizija je bila to što je dovelo do velikog uspjeha Disneya gdje su *20000 Leagues Under the Sea* i *Lady and the Tramp* bili instantni uspjesi. Sve je to bilo dobro, ali i dalje nedovoljno kako bi se financirao Disneyland. Shvatio je da će morati napraviti neke ustupke, te je tako Tomorrowland odgođen za kasnije otvaranje. Imali su problema kako sve to ostvariti u Disneylandu, ali Walt nije htio mijenjati svoje ideje. Pobrinuo se i za sigurnost svojih posjetitelja tako što je u zgrade stavio prskalice. Svim idejama koje su mu predložili sve ih je odbijao. Nije htio ništa izgraditi što nije bilo u skladu ljepote s Disneylandom. Najveća briga su bila drveća jer je htio da svakom dijelu parka pripada određeno drvo. Isto tako htio je i željeznicu, što se ispostavilo kao najlakši projekt u parku i prvi izgrađen do kraja projekt u parku. Njegovi animatori su u studiju proizvodili vizualne efekte. Trebao je i aute za vožnje, ali neke koji ne proizvode zvuk jer će se na vožnjama pričati priče. Shvatio je u posjetu drugom

parku da je skala sve i da je u njegovom parku preteška. Kako su dani odmicali i sve se radilo i na parobrodu i cijelom parku, došlo je do pitanja zašto trebaju nekoga u parku, što je odgovor bio da vodi park. Sve je ukazivalo kako neće biti gotovo na vrijeme, ali uvjeravali su ga da će sve ipak biti gotovo. Dolazi do neočekivanog događaja gdje izvođači radova odlaze u štrajk. No, uspijevaju ih vratiti na posao i rade na cestama koje nisu bile gotove. Sve se privodilo kraju osim Tomorrowlanda koji nije bio ni blizu svog završetka. Unajmio je i glazbenika koji će oformiti orkestar koji će svirati na glavnoj ulici u Disneylandu. Završetak Disneylanda se pogodio na datum kada je imao tridesetu godišnjicu braka koju su slavili u Disneylandu na parobrodu Mark Twain. Cijela proslava održala se u Disneylandu. I tako došlo je vrijeme otvorenja, a ceste su bile krcate autima. To otvorenje je bilo dostupno samo onima koji su imali pozivnice, a to su radnici, partneri, novinari i ostali koji su na bilo koji način sudjelovali u ovome projektu. Nažalost, otvorenje nije prošlo kako je zamišljao, te je došlo do poteškoća. Tako je pozvao sve njih i obitelji kako bi se ispričao za neugodnosti oko otvorenja. Hodao je parkom kako bi vidio reakcije ljudi koji su bili posjetitelji. U narednih sedam tjedana milijun ljudi je posjetilo park, a 1955. godine počela je druga sezona *Disneylanda* na televiziji gdje se prikazivao *Dumbo*. Mjesec dana kasnije dolazi do osnivanja dječjeg programa *Mickey Mouse Club*. Tu su se pojavljivali dječji glumci, a s time je postigao veliki uspjeh gdje je tri četvrtine nacije gledalo ovu emisiju. Time je postigao i to da se prodaju Mickey kape i ostali Mickey proizvodi, a Mickey Mouse je postao narodni heroj za ovu generacije i generacije koje dolaze. Napokon, nakon 30 godina, Walt Disney je prvi puta imao financijsku stabilnost jer Disneyland je zarađivao više od očekivanog, a napravio je i 4 uspješna crtana filma za redom. Dobio je i ponudu da režira Oscare jer nisu bili nešto popularni, ali ih je on odbio. Svoj Disneyland pokazivao je kao da je njegovo dijete. A u park su dolazili i pripadnici kraljevskih obitelji i iz drugih zemalja. Nikada nije niti osporavao ulogu svoga brata u cijelom tom carstvu. Također, nije volio ići na sastanke te ih je izbjegavao. Pet godina nakon otvaranja Disneylanda, proširuju se još više zbog svog uspjeha s parkom, trećom sezonom *Zorroa* na televiziji, a *The Mickey Mouse Club* je postao još popularniji u svojoj drugoj sezoni. NBC je propadao, a ABC ga je molio da proizvede još westerna. Usprkos svojoj popularnosti, *The Mickey Mouse Club* ulazi u probleme jer nisu mogli naći sponzore. I tako oni i *Zorro* propadaju, a 1961. dolazi do proizvodnje *Walt Disney's Wonderful World of Color* s kojim počinje dugo partnerstvo s NBC-em. Svakim svojim posjetom Disneylandom razmišljao je kako ga još poboljšati i pružiti još veće zadovoljstvo posjetiteljima. Došao je do proizvodnje broda Columbia što postaje jedna od većih atrakcija. Nakon nekoliko godina proizvodi se vožnja malim vlakićem što je bilo ono što je Walt htio. Dodali su u park i podvodnu vožnju podmornicom. Sve te vožnje na otvorenju

1959. godine dovukle su još više ljudi, a nakon samo 4 godine što je otvoren posjetilo ga je 15 milijuna ljudi. No, nije on bio zaokupljen samo Disneylandom, htio se vratiti i na produciranje filmova jer je bio zavidan drugim producentima. Dolazi do proizvodnje filma *The Shaggy Dog* s velikim uspjehom iako je bio napravljen u crno-bijeloj tehnici jer bi bio previše uznemirujuć da je napravljen u boji. Dok je bio zaokupiran Disneylandom, u produkciji je bio film *Sleeping Beauty*. Tom filmu nedostajalo je realizma, te humornosti čemu je Walt uvijek težio. Tako je uspio izgubiti novac s tim filmom, kao i s ostalim pokušajima. To je bilo prvo gubljenje novca u nekoliko godina te je odlučio dići svima samopouzdanje. Tako dolazi brzo do promjene s filmom *Swiss Family Robinson*, *101 Dalmatians*, *The Absent-Minded Professor* i *The Parent Trap*. S njima je zaradio skoro 20 milijuna dolar, a 1961. u travnju napravili su povijesni uspjeh te su on i brat otplatili pozajmnicu Američkoj banci i tako sav profit od filmova ide ravno ka Walt Disney Productionsu. U njegovoj tvrtci su radili i članovi obitelji. Walt je često posjećivao WED kada je dolazio ujutro u studio. Jedan od najvećih izazova je bilo kako proizvesti metodu animacije 3D figura onako kako je uspijevaao s likovima u crtanom filmu. Htio je staviti u park kineski restoran s lutkom koja će, kada ju netko nešto pita, odgovoriti s dozom mudrosti. Ali to nikako nije uspjelo zaživjeti. Prva Audio-Animatronics, što je kombinacija zvuka, animacije i elektronike, je Enchanted Tiki Room koja je otvorena 1963. To je bio restoran gdje su eletorničke ptice izvodile šou. Zbog velikog uspjeha Disneylanda, Walt je došao na ideju da izgradi slične parkove u drugim dijelovima zemlje, ali drugog naziva. Tako odlaze na sajam u New York 1964-65. gdje su razgovarali s General Motorsom i svidjela im se ideja Audio-Animatronics da sami razvijaju nešto takvo. Također, i Fordu isto se sviđa ta ideja. General Eelectronic unamljuje Disneya za izradu svjetskog izložbenog sajma. Tu su se trebali predstavljati američki domovi i uređaji, američki predsjednici što nije bilo gotovo, i zadnje je It's a Small World od strane Pepsija, UNICEF-a. Jedini problem im je stvarao predsjednik Lincoln. I tako kako je mislio da neće biti ništa od te izložbe, Lincoln je proradio. 2. svibnja 1965. Sve je otvoreno i kuća s predsjednicima je bila najposjećenija. Ford i General Eelectronics odlučili su sponzorirati Disneyland čim se sajam zatvori. Sve što je za njih napravljeno premješteno je u Disneyland. 1964. Walt proizvodi njegov najsupješnij film, a to je *Mary Poppins*. A na ideju je došao 20 godina prije kada je vidio što to njegova kćer čita. Tek je 1960. dobio odobrenje da snimi taj film. Na tom je filmu sve pažljivo pratio. A glavnu ulogu u tom filmu ima legendarna Julie Andrews, koju ju je Walt sam htio. Cijelo snimanje i proizvodnja je tekla, neuobičajeno za njih, vrlo glatko. Nakon premijere filma, dolazi do oduševljenja publike, a Walt je znao da je napravio hit što su potvrdili i mediji i kritičari. Nakon toga slijedi crtić *The Jungle Book*, nove atrakcije u Disneylandu, novog mjuzikla *The Happiest Millionaire*. Uz sav taj posao našao

je vremena i za dobrotvorni rad. Priuštiio si je i malu igračku, kako je rekao, a to je avion za tvrtku. Kako je Disneyland ulazio u desetu godinu rada, broj atrakcija povećao se sa 22 na 47, te time odmah i zarada. U rujnu 1964. godine Walt dobiva Medalju Slobode u Bijeloj kući od predsjednika Johnsona. Uz sve njegove uspjehe i Walt Disney ima dugu povijest što je bio studio za treniranje crtača. 1958. počeo je sa istraživanjem gdje je najbolje na istoku napraviti drugi Disneyland. Dobio je odgovor, a to je bila Florida. Još dvije stavke je trebalo odrediti, a to je najbolje mjesto na Floridi i mogućnost izgradnje City of Tomorrow kako bi se zaokružio cijeli tematski park. 1961. dolaze do dvije lokacije, i to Ocala i Orlando, ali opet se sve stavlja na čekanje zbog svjetskog sajma u New Yorku. I tako dio WED-a je došli do zaključka da je Orlando najpogodnija lokacija za izgradnju drugog Disneylanda. Počeli su se javljati problemi s mineralima, zatim prosvjedi oko jezera. Godine 1965. još se samo malo zemljišta trebalo kupiti. I tako Walt najavljuje svoj projekt na Floridi jer više nije mogao ostati anonimn kako je htio. Ljudi koji su radili s njime na tom projektu htjeli su napraviti novi Disneyland, ali Walt je bio obuzet s idejom o City of Tomorrow. Kako se ozlijedio na polu, 1966. ta bol je postajala sve gora i širila se. Zbog toga počeo je imati tešku narav i brzo je planuo. No, to ga nije sprječavalo da postigne još više. Bio je redovit u WED-u, pratio je projekt na Floridi. Više vremena je dao animaciji, te je započeo s projektom *Sleeping Beauty*, zatim *The Jungle Book*. Volio je putovati avionom kompanije, unajmio je jahtu za plovidbu. Bol je bila sve gora, te su mu preporučili operaciju, ali on se za operaciju odlučio tek kada godina završi. Bio je i okupiran skijanjem zbog filma kojeg je napravio 1958. godine. Prisustvovao je i Zimskim Olimpijskim Igrama 1960. godine. Napokon je uspio otkupiti posjed od kralja minerala 1965. godine za Disneyland. Tada dobiva i naziv Disney World. Nakon svih sastanaka i poslova, Walt je shvatio kako ne može više odgađati operaciju. Kada je došao na operaciju, doktor je otkrio šokantnu vijest da Walt ima rak na plućima, te mu je lijevo plućno krilo uklonjeno i doktor govori da mu je ostalo od 6 mjeseci do 2 godine života. Nakon samo dva tjedna od operacije vraća se na posao i mnogi su mislili da je slab, ali on im je pokazao suprotno. Ali, kako je vrijeme odmicalo Walt je postajao sve slabiji. I tako Walt Disney umire 15.12.1966. Ta vijest proširila se posvuda. Trvtku je morao voditi Disney, te ju preuzima Roy. Tako Disney World postaje Walt Disney World. Godine 1971. Walt Disney World otvara svoja vrata posjetiteljima što je bio najveći uspjeh preminulog Walta Disneya.



## 9. USPOREDBA DISNEYEVIH EKRANIZACIJA I KNJIŽEVNIH DJELA

U ovome dijelu diplomskog rada prikazat ću usporedbe disneyevih ekranizacija i književnih djela. Prikazat ću razlikuju li se ekranizacije od književnih djela i ako se razlikuju, prikazat ću te razlike. Uz te razlike prikazat ću i sličnosti ili stvari koje su iste u bajci i animiranom filmu.

### 9.1. Snjeguljica i sedam patuljaka

Prva od bajki i dječjih romana je vrlo poznata njemačka bajka Snjeguljica i sedam patuljaka.

Sami početak animiranog filma i bajke razlikuje se. U animiranom filmu Snjeguljica je već odrasla djevojka, dok u bajci njena majka zaželi želju da joj dijete bude bijelo poput snijega, obraza kao krv i kose kao drvo prozorskog okvira. Također, u bajci se govori kako njezina majka umire pri porodu, a u animiranom filmu nije to nigdje rečeno. Velika razlika je u tome što kod Disneya Snjeguljica radi za kraljicu kao sluškinja, a u bajci toga nema. Isto tako u crtiću ona upoznaje princa koji je bio bitan za kraj, a u bajci nema niti jedne riječi o princu. Razlika je i u tome što u bajci Snjeguljica sama pronalazi kućicu od patuljaka, a u animiranom filmu pomogle su joj životinje koje su je odvele do kućice. Dolaskom u kućicu, prema bajci, Snjeguljica je odmah zaspala i patuljci, kada su se vratili, prihvatili su je i ostavili je u kući. U animiranom filmu Snjeguljica je prvo očistila kućicu i sve uredila, a tek su je onda patuljci prihvatili iako su ih životinje pokušale uplašiti i otjerati. U glavnom dijelu priče javlja se jedna bitna razlika u priči. U animiranom filmu vidimo samo jedan prikaz kako je zla kraljica htjela ubiti Snjeguljicu i to sa otrovnom jabukom, dok je u bajci napisno tri načina. Kao što je napisano u oba prikaza Snjeguljicu je pokušala ubiti pomoću jabuke, dok se u bajci javlja još pojas koji je prejak stegnut i češlja koji u dodiru s kosom ispušta svoj otrov. Jedino je uspješna bila otrovna jabuka. Završetak se razlikuje najviše od svega. U animiranom filmu Snjeguljica se budi iz smrtonosnog sna poljupcem prave ljubavi princa s početka priče, a zla kraljica umire kada munja pogodi u stijenu gdje je ona stajala, te se stijena odroni i ona padne u provaliju i kamenje na nju, a Snjeguljica i princ odlaze u njegovo kraljevstvo. Završetak u bajci je drukčiji od završetka animiranog filma. Snjeguljica također umire od otrovne i jabuke i dolazi princ. No, javlja se razlika u tome što princ otkupljuje Snjeguljicu i njezin kovčeg od patuljaka. Zbog

nespretnosti njegovih sluga koji su zapeli kovčegom za grm, iz Snjeguljičinog grla ispada komad jabuke, te se ona budi živa i zdrava i oni se zaljubljuju jedno u drugo. Kako su organizirali svadbu pozvali su i zlu kraljicu. Ona je došla na svadbu gdje je bila primorana obuti užarene metalne cipele u kojima je morala plesati sve dok nije pala mrtva na zemlju.

Može se vidjeti kako se bajka uvelike razlikuje od animiranog filma. No, nisu u svemu različiti. Ima i stvari koje su iste i koje su ovdje navedene. Prva ista stvar između bajke i animiranog filma je izgled Snjeguljice koja je bijela kao snijeg, crvenih obraza kao krv i crne kose. Također, javlja i čarobno ogledalo i ljubomora kraljice na Snjeguljicu. Isto tako javlja se i lovac koji odvodi Snjeguljicu u šumu kako bi ju ubio, ali nije imao srca, te ubija vepra i donosi kraljici srce i pluća vepra, samo što u bajci ona pojede to srce i pluća, a u animiranom filmu ne. Sljedeće je to da ona odlazi u kućicu od patuljaka i da ju oni prihvaćaju i ostavljaju. Kao što sam i naveo da jedina i ista stvar otrovana jabuka i jedini pokušaj ubojstva u animiranom filmu. I na kraju patuljci i u animiranom filmu i u bajci rade stakleni kovčeg za Snjeguljicu kako bi zauvijek mogli pokazivati njezinu ljepotu jer ju nisu imali srca zakopati u zemlju, a kada se ona probudi ona odlazi sa princem.

Snjeguljica je samo jedna od bajki braće Grimm. Prva kolekcija objavljena je 1812. godine i u njoj se nalazilo 86 priča. Kroz ponovna objavljivanja u narednih četrdeset godina taj broj bajki narastao je i na 200. Kao Disneya ekranizacija, izašla je davne 1932. godine. Također, što je i bitno za Walta Disneya, je i to da je to 1. film iz njegove produkcije.

## **9.2. Bambi**

Sljedeći obrađeni dječji roman je Bambi Felixa Saltena.

Na samome početku možemo vidjeti da se roman i animirani film razlikuju. Bambi je u animiranom filmu sa svojom majkom i ima puno životinjskih posjetitelja jer je on kraljević šume, a u romanu on odmah istražuje šumu sa svojom majkom. U animiranom filmu upoznaje različite prijatelje koji su i različite životinje, a ne samo srne i jeleni. Tako se sprijateljuje sa zecom Lupkom i tvorom Cvjetićem. Dok je to bio početak priče u animiranom filmu, u romanu se događa sasvim nešto drugačije. On već tada upoznaje opasnost livade gdje se upoznaje s tetom Enom i njezinom mladunčadi, Falinom i Gobom. U animiranom filmu možemo vidjeti kako je majka uvijek bila uz njega i pazila na njega, ali roman nam pokazuje sasvim drugu priču gdje ona odlazi svaku večer i ostavlja ga samoga. Kako je ostajao sam išao ju je tražiti, u svojim

potragama upoznaje Staroga. Kako upoznaje Starog tako i saznaje za Njega koji je opasan i bježi sa svojom majkom od Njega. Također, u animiranom filmu upoznaje Falinu, ali ona tamo nema brata. Kao što sam naveo Bambi je u animiranom filmu imao različite prijatelje različitih životinjskih vrsta, dok je u romanu imao prijatelje samo srne i jelene. Tako je upoznao, pri srndačevoj smrti, jednog srndača, uz Netlu, Marenu, Karusa i Ronija. Javlja se i razlika u smrti njegove majke. U romanu majka se ne uspije izvući zajedno s Gobom dok u animiranom filmu je prikazano kako Bambi i majka bježe, te ju lovac ubije. I tada dolazi do upoznavanja sa Starim u animiranom filmu koji ga uzima pod svoje, dok u romanu on ostaje sam. Bambi odrasta, ali u romanu se bori sa svojim prijateljima za naklonost Faline koja ostaje s njime, dok se u animiranom filmu bori protiv nekog nepoznatog srndača i to jedan na jedan. Također, kako su ostali zajedno, događa se to da ih u animiranom filmu budi požar i Bambi spašava Falinu od lovačkih pasa i požara. U romanu se odvija drugačija radnja. Falina nestaje, te ga On pokušava prizvati, ali ga Stari sprječava u tome. I kako su se pronašli nailaze i na Gobu koji govori kako je On dobar i da im neće ništa. Kako je Gobo bio sa Marenom, tako su naišli na čovjeka na livadi. Kako se Marena preplašila izaći, izlazi Gobo i biva ubijen i shvaća da je u krivu. Također, Bambi tada ostaje sam i pridružuje se Starome koji mu pokazuje kako je On u šumi čak i onda kada nije. U animiranom filmu Bambi je bio ludo zabljuljen u Falinu i ostao što nije slučaj u romanu. On ju susreće i shvaća da ne osjeća isto što i ona. Također, Bambi nailazi na Njega koji ga ranjava, ali ga spašava Stari, dok ga u animiranom filmu ranjava u pokušaju bijega. Završetak se razlikuje u oba prikaza Bambija. U animiranom filmu Bambi ostaje sa Starim i nadgleda Falinu i njezinu mladunčad kao kraljević šume. Završetak radnje u romanu je drugačiji. Bambi odlazi sa Starim i shvaća neke stvari koje dopuštaju Starome da umre. Kako je hodao kao mudar i star jelen šumom nailazi na lanad kojima govori ono što je njemu rekao Stari i kako je to rekao osjeti povezanost, ali odluči ipak otići.

Animirani film i knjiga se ne razlikuju toliko. Može se vidjeti kako je i u animiranom filmu i romanu bio zaljubljen u srnu Falinu. Također, isto je i to da je njegova majka ubijena i on ostaje sam. Isto tako spašava Falinu od čovjeka samo na različite načine. Završetak isto ima sličnosti gdje vidimo da dobiva dvoje mladih.

Bambi je dječji roman austrijskog pisca Felixa Saltena. Stekao je veliku popularnost svojim djelima među kojima je i najpoznatiji Bambi. Bambija je napisao 1923. godine te je i tada i objavljena. Walt Disney je napravio i ekranizaciju ovoga djela koja je objavljena 1942. godine. To je prvi animirani film samo sa životinjskim likovima. Također objavljen je i nastavak toga filma iako nema originalog djela po kojemu je rađen.

### 9.3. Petar pan

Treće djelo koje je pročitano i odgledano je Petar Pan autora Jamesa Matthewa Barriea.

Sami početak se već razlikuje. Pisac nam u romanu opisuje kako su roditelji dobili djecu i kako je otac mislio da su oni zapravo veliki trošak. Zbog toga su nabavili dadilju koja je bila pas Nana. Tada je i majka ispričala Wendy i o Petru Panu i o lišću na prozoru, te kako su vidjeli lišće pomislili su da je ih je došao posjetiti. U animiranom filmu odmah krećemo sa zabavom, ali roditelji su bili vrlo brižni. Razlika je i u samome imenu mjesta odakle dolazi Petar Pan i kamo oni putuju s njime. U romanu je to Snokraj, a u animiranom filmu zove se Nigdjezemska. Javlja se i velika razlika u liku Petra Pana gdje je on, u romanu, opak i nemilosrdan, a u animiranom filmu je samo razigrani dječak. Imamo i razliku gdje je Zvončica naredila da se Wendy ubije. U romanu govori kako je Petar naredio da se ubije Wendy, dok u animiranom filmu govori da je ona ptica koju treba ubiti. U romanu ona pada na zemlju i misleći da je mrtva, Petar želi ubiti svoje izgubljene dječake. U animiranom filmu Petar uspije spasiti Wendy od smrtonosnog pada, ali ne pokušava ubiti dječake. Također, javlja se i razliku u borbi kod spašavanja indijanske princeze Tigrice Ljiljan. U animiranom filmu su vodili bitku gdje Petar pobjeđuje, a Kuka bježi od krokodila koji ga pokušava pojesti. U romanu je malo drugačije. Petar biva ranjen od strane Kuke i ostaje u opasnosti jer se voda u špilji počela dizati. No, dolazi ga spasiti Snotica. Isto tako dolazi i do drugačijeg saznanja do tajne jazbine izgubljenih dječaka i Petra Pana. U romanu Kuka pronalazi tajnu jazbinu tako što je slučajno sjeo na dimnjak i spalio si stražnjicu. U ekranizaciji vodi se sasvim druga priča. Kuka saznaje za Zvončicina nedjela i ljutnju Petra prema njoj. Zarobljuje ju, laže joj i otkriva gdje se nalaze Petar Pan i izgubljeni dječaci. Razlika se javlja i u otimanju, ali i u pokušaju ubojstva Petra. U romanu su imali pratnju Indijanaca jer su spasili njihovu princezu, ali gusari su ih porazili i prevarili dječake da izađu iz jazbine. Kada su izašli, oni ih otimaju, a Kuka ulijeva otrov u Petrov lijek. U animiranom filmu je malo drugačija priča. Kada su Wendy, njezina braća i dječaci pošli svojim majkama gusari ih zarobljavaju, a Kuka ostavlja bombu Petru. Imamo i razliku u borbi oslobađanja Wendy i dječaka. Animirani film nam prikazuje borbu bez smrti gdje dječaci pobjeđuju Kuku i njegove gusare, a Kuka, koji upada u more bježi od krokodila koji ga želi pojesti. Roman nam prikazuje drugačiju, malo okrutniju priču. Petar sa Zvončicom dolazi na brod gdje se sakrije u kabinu i ubije sve njegove gusare. Kuka se uplašio kako je za to kriva Wendy jer je žena, ali otkriva da je to sve Petrova krivica. Kako je to otkrio, između njih se vodi bitka i Kuku je pojeo krokodil. Kraj nam donosi neke razlike između romana i

animiranog filma. U animiranom filmu se sretno vraćaju kući i Petar ih radosno pušta. Petar u romanu je bio malo podmukliji. Prvo je zatvorio otvoreni prozor kako bi Wendy i njezina braća pomislili kako ih njihovi roditelji više ne žele. Ipak se smiluje i pušta ih kući zajedno sa izgubljenim dječacima koji ostaju kod Wendy. Petar i Wendy se te večeri dogovaraju kako će svake godine imati proljetno čišćenje gdje će se oni vidjeti u Snokraju. Jedne godine Petar na to zaboravlja i ne dolazi, a Wendy tada odraste i zaboravi na njega. No, Petar je imao sreće što se ta tradicija prenosila s generacije na generaciju i svaka kćer, dok je bila mala, odlazila je kod Petra i pomagala mu u proljetnom čišćenju.

Da ne pišem samo u različitostima ova dva djela imaju i nešto zajedničko. Prvo od toga je njihova dadilja. I u romanu i u animiranom filmu to je bio pas Nana. Također, javlja se i ljubomora Zvončice na Wendy i šivanje Petrove sjene. Razlog dolaska Petra kod Wendy je isti u oba djela. Dolazio je kod Wendy kako bi slušao njezine priče i kasnije ih pričao svojim izgubljenim dječacima. Također, kada dolaze u Nigdjezemsku, odnosno u Snokraj, napada ih kapetan Kuka dok su oni u zraku i gledaju njegov brod. Javlja se i pokušaj ubojstva Wendy samo su malo različiti razlozi koji su navedeni u gornjem dijelu teksta. Isto je i to da su Petar i Wendy išli u razgledavanje Nigdjezemske kada su uočili da je indijanska princeza oteta i tada ju spašavaju. Zbog toga dobivaju naklonost Indijanaca. U oba djela imamo i gladnog krokodila. Taj krokodil pojeo je Kukinu ruku, ali i sat. Zbog Kukinog okusa krokodil ga želi cijelog pojesti, ali Kuka je na njega uvijek spreman jer čuje sat kako kuca u njegovoj utrobi. Također, Kuka pokušava ubiti Petra, a Zvončica ga u oba slučaja spašava. U spašavanju je različito to što ga u animiranom filmu spašava od bombe, a u romanu od otrova koji popije. Ali, da bi ona preživjela u oba djela trebali su povjerovati u nju te ona osnaži i pomogne Petru u spašavanju Wendy, njezine braće i izgubljenih dječaka. Isto nam je i to da je Kuka svoje zarobljenike, prije nego ih je Petar spasio, htio među svojim gusarima, ali oni to odbijaju i moraju hodati po dasci u svoju smrt. Kraj nam u romanu i ekranizaciji donosi istu stvar. U oba djela Petar ih vraća Kukinim brodom koji su osvojili pobjedom nad gusarima, samo se razlikuje Petrovo ponašanje i dogovori koji su navedeni među različitostima.

Petar Pan djelo je škotskog pisca Jamesa Matthewa Barriea. Petar Pan je prvotno bila kazališna predstava izvedena 1904. godine. Kasnije James ju je pretočio u knjigu koja je objavljena 1911. godine. Zanimljivo je i to kako je njezin naziv zapravo glasio Petar i Wendy prije nego je prevedena u Petar Pan. Što se tiče animiranog filma ond olazi nešto kasnije. To je 14. film u Disneyevoj produkciji i izašao je 1953. godine. Također, kao i Bambi, dobio je svoj nastavak koji je izašao puno godina kasnije i to 2002. godine pod nazivom Povratak u Nigdjezemsku.

Produkcija Walta Disneya napravila je i filmove o popularnom liku Zvončici koja je prikazan prije nego je došla kod Petra.

#### **9.4. Pepeljuga**

Kako smo završili s našim dječjima romanima, vraćamo se na naše popularne bajke. Sljedeća bajka koju ću prikazati je Pepeljuga braće Grimm.

Kao i u do sada svim prikazima, već uočavam razlike koje se javljaju na samom početku. U romanu upoznajemo Pepeljuginu majku koja ohrabruje Pepeljugu da uvijek ostane onakva kakva je jer će ju Bog čuvati i biti uz nju. U animiranom filmu upozanjemo Pepeljugu koja je već sama sa svojim ocem kojemu je žena preminula. Kako je bio sam u oba djela, otac pronalazi ženu koja ima dvije kćeri. U romanu su to prekrasne kćeri, ali sa ružnim srcima. U animiranom filmu prikazane su izvana onakve kakve su i iznutra, ružne i pokvarene. Također, imamo veliku razliku između ova dva djela. U bajci otac je živ cijelo vrijeme, a u animiranom filmu otac umire. Zbog toga imamo velike razlike u radnji. U bajci Pepeljuga dobiva od oca lijeskovu granu koju je zalijevala suzama na majčinom grobu i ta grana je izrasla u stablo. Tamo je Pepeljuga odlazila moliti se i izricati želje koje su joj uvijek bile ispunjene. O tome dijelu u animiranom filmu nema niti jedne scene. Također, u bajci je sve čistila i radila sama, a u animiranom filmu imala je pomoć od raznih životinja. Možemo vidjeti da se takav scenarij javlja i u Snjeguljici. Što se bala, odnosno zabave tiče, razlika je očita. U ekranizaciji bal traje samo jednu večer, a u bajci tri večeri, gdje se događaju razne situacije. No, prije bala moram spomenuti kako je uvjet za odlazak na bal različit u oba djela. U animiranom filmu morala je očistiti kuću i obući nešto pristojno što njezine polusestre uništavaju, a u bajci dobiva prvo jednu, zatim dvije zdjele leće s pepelom gdje mora probrati tu leću. Kako je uspjela, maćeha joj ipak ne dopušta odlazak na bal jer nema lijepih haljina za obući. Kako u oba djela nije imala ništa obući, dolazi do različitih pomaganja. U animiranom filmu ona ostaje uplakana kod kuće nakon što su joj polusestre uništile haljinu i na to dolazi vila koja joj pomaže. Od bundeve stvara kočiju, od miševa konje, od konja kočijaše, od psa radi vrataru, a Pepeljugi daje krasnu haljinu i staklene cipelice, te joj govori kako ta čarolija traje samo do ponoći i kada otkuca ponoć sve se vraća na staro. U bajci se javlja drugačiji scenarij. Ona odlazi na majčin grob gdje zaželi prekrasnu haljinu, a malene ptičice joj ispunjavaju želju i iz drveta daruju haljinu, ali ovdje nema ultimatum kada se treba vratiti kući. U animiranom filmu imamo samo jedan dan bala i

tamo, dok je bježala od princa jer je otkucala ponoć, gubi svoju staklenu cipelicu na stepeništu od dvorca i odlazi svojoj kući. U bajci prvog dana ona bježi kroz golubinjak jer ju je princ htio otpratiti kući. Princ tada traži pomoć od njezinog oca i kako su srušili golubinjak ne nalaze nikoga. Kako su obojica mislili da je ona tajanstvena djeva, dolaze do njegove kuće, ali pronalaze Pepeljugu kako leži u dronjcima kraj ognjišta u pepelu. Drugi dan Pepeljuga opet zatraži haljinu, dobije ju i odlazi na bal. Njih dvoje opet plešu, ali ona opet bježi od njega, no ovog puta preko vrta i stabla krušaka. Pricu ju i ovog puta traži uz pomoć njezinog oca, ali pronalaze ju kako leži kraj ognjišta. Sve se to ponovi i treći dan. No, kako je pobjegla od njega, ona izgubi, u bajci, svoju zlatnu cipelicu koju princ pronalazi. Također u oba djela princ pomoću cipelice pronalazi tajanstvenu djevu. U animiranom filmu obilazi cijelo kraljevstvo i na kraju dolazi kod Pepeljuge gdje prvo pokušavaju obuti cipelicu njezine sestre, ali bezuspješno. Kako je bila zaključana na tavan, dok su njezine sestre isprobavale cipelicu, njoj pomažu miševi da pobjegne s tavana. Na samom odlasku princa, Pepeljuga silazi s tavana i isprobava cipelicu. Kada ju je išla probati, maćeha podmeće nogu slugi i cipelica se razbije. No, Pepeljuga je imala drugu cipelicu kod sebe, obuva ju i odlazi kod princa gdje su imali svadbu. Bajka nam donosi podosta drugačiji kraj. Također, princ ide u potragu, ali prvo kod njih jer je to smislio s njezinim ocem. Prvo pokušava obuti prva sestra cipelu, ali ne može. Majka joj tada odreže palac i ona uspije obuti cipelu. Princ sav sretan ju uzima i vodi kući. Na putu kući ptičice s lijeske mu ukazuju na krv u cipeli i on shvaća da to nije djeva koju on traži i vraća ju kući. Tada pokušava obuti cipelu druga sestra, ali bez uspjeha. Tada na majčin savjet odreže preveliku petu i uspije obuti cipelu. Sretan princ i nju odvodi kući, ali ptičice to ne dopuštaju i ukazuju mu opet na krv u cipeli i princ ju odvodi njezinoj kući. Nakon nje i Pepeljuga pokuša obuti cipelu i to sa uspjehom. Princ ju uzima i odvodi u dvorac gdje organiziraju svadbu. Na svadbu su došle i njezine polusestre. Na ulasku u crkvu, sestrama, koje su stajale iza Pepeljuge, ptičice iskopaju po jedno oko. Ptičice to naprave i po izlasku iz crkve. Zbog svojih postupaka sestre su bile kažnjene sljepoćom.

Iako sam naveo puno različitosti i ima par istih stvari. Prva od njih je ta da je u oba djela Pepeljugin majka preminula i da je otac pronašao ženu koja je imala dvije zle kćeri. Također, u oba djela Pepeljuga je bila u kući sluškinja i dobila je naziv Pepeljuga jer je uvijek bila prekrivena pepelom. Imamo i to da je bal organiziran iz razloga kako bi kralj oženio svoga sina. Glavna stvar koja je ostala nepromijenjena je to da je Pepeljuga izgubila cipelicu iako je bila različitog materijala. Također, ostaje isto i isprobavanje cipelice, ali bajka nam pokazuje

okrutniji način ispričavanja cipelice od animiranog filma. I zadnja stvar koja je ista je, naravno, to da su se Pepeljuga i princ vjenčali.

Pepeljuga je jedna od mnogobrojnih bajki braće Grimm. Kao i Snjeguljica objavljena je u jednom od izdanja njihovih bajki koji je započeo 1812. godine i širio se narednih četrdesetak godina. Animirani film Pepeljuga, studija Walta Disneya, izašla je više od sto godina kasnije. Ekranizacija je objavljena 1950. godine i to je bio 12. film iz njihove produkcije. Zbog drugog svjetskog rata koja ih je malo uzdrmala na Eurpskoj sceni, Pepeljuga je ponovno doprinijela popularnosti studija Walta Disneya. Pepeljuga je, kao i Bambi i Petar Pan, kasnije dobila svoje nastavke. Također, pepeljuga ima i svoju filmsku adaptaciju po bajci koja je napravljena. Taj film objavljen je 2015. godine.

### **9.5. Trnoružica**

Sljedeća bajka je još jedna bajka braće Grimm, a to je Trnoružica.

Disney nas je već navikao na to, te se i ovdje početak animiranog filma razlikuje od bajke. U animiranom filmu odmah vidimo kako su kralj i kraljica dobili princezu Auroru što tada postaje veliki praznik za sve u kraljevstvu. Na tu proslavu dolazi i kraljev prijatelj gdje oni dogovaraju zaruke između Aurore i njegovog sina Filipa. Tada dolaze i tri dobre vile koje joj donose darove. Prva joj daje dar ljepote, a druga dar sreće. Prije nego je treća uspjela dati dar, dolazi zla vila i govori kako će se princeza ubosti u vreteno na 16. rođendan i umrijeti. Kako je to izrekla, odlazi, ali treća vila uspijeva ublažiti dar zle vile u to da će utonuti u san i da će ju probuditi poljubac prave ljubavi. Bajka ima nešto drugačiju priču. Kralj i kraljica nisu nikako mogli dobiti dijete i dok se kraljica kupala izašla je žaba i uslišila njezinu želju za djetetom. Govori joj kako će roditi kćer. Kada je kraljica rodila kćer, imali su veliku svečnost povodom kćerina rođenja gdje pozivaju sve ljude i 12 od 13 vila. Prije dolaska nepozvane vile, 11 vila je uspjela dati dar princezi. Kada je došla nepozvana, 13. vila, govori kako će se princeza na 15. rođendan ubosti na preslicu i pasti mrtva. Kako je to rekla odlazi, a 12. vila ublažava taj dar govoreći kako će utonuti u stogodišnji san. Glavni dio priče također ima svojih razlika. Bajka nam pokazuje vrlo kratko što se dogodilo. Princeza je odrasla u dvorcu i kako je ostala sama, odlazi do starog tornja u sobicu gdje je vidjela jednu staricu. Vidjevši ju kako prede lan, zamoli ju da proba i tako se ona ubode u prst na preslici, te padne u san kao i svi ljudi u dvorcu, a dvorac biva okružen živicom od trnja. Animirani film ima nešto drugačiju priču. Vile su se ponudile da će



odgajati Auroru kao seljanke kako ih nitko ne bi pronašao. Tako odlaze u kućicu u šumi i odlučuju da nema magije kako ih netko ne bi otkrio. Tamo Aurora odrasta. Na svoj 16. rođendan ona odlazi u šumu gdje upozanje princa zbog pomoći svojih prijatelja životinja. Dogovaraju se kako će se naći navečer u kući. Za to vrijeme, vile spremaju iznenađenje Aurori, ali zbog upotrebe čarolije zla vila otkriva gdje su. Kada se Aurora vratila i sve im rekla, vile joj otkrivaju tko je ona zapravo. Vrativši se u dvorac, zla vila hipnotizira Auroru i odvodi ju od dobrih vila prema vretenu. Vile su prekasno shvatile što se događa i Aurora se ubode u prst i pada u san, a vile tada uspavljaju cijeli dvorac dok ne nađu poljubac prave ljubavi. Završetak nam donosi različite radnje. Bajka nam opet vrlo kratko pokazuje kako su kraljestvo i princeza spašeni. Nakon sto godina dolazi kraljević koji je čuo za priču o princezi. Kako je sto godina sna prošlo, svo trnje postalo je cvijeće koje se razmicalo ispred kraljevića. Tako je on došao u dvorac i vidio gdje svi spavaju. Kada je ušao u sobu, zagledao se u princezu, poljubio ju i ona je tada otvorila svoje oči, kao i svi koji su bili u dvorcu. Animirani film ima nešto dramatičniji, uzbudljiviji završetak. Vile su se sjetile kako je Aurora rekla da je upoznala princa koji je trebao doći u kuću te su one otišle po njega. Kada su došle, vidjele su kako ga zla vila odvodi u svoje dvore. Skupivši hrabrosti odlaze tamo i spašavaju princa koji bježi od zle vile. Ljuta vila dolazi ispred dvorca i stvara trnje oko njega kako princ ne bi mogao proći. On pomoću mača, kojeg je dobio od vila, prolazi kroz trnje i dolazi do dvorca. Sada već bijesna vila, pretvara se u zmaja i upušta se u bitku s princem. Ubivši zlu vilu, odlazi do najvišeg tornja, daje poljubac Aurori i ona se budi iz sna. Oboje dolaze do svojih obitelji gdje su svi na kraju sretni.

Ova dva djela nam pokazuju izrazito puno različitosti, ali imamo i par stvari koje su i iste. Prva od njih je ta da je Aurora bila lijepa i skromna djevojka koja je dobila dar da će se ubosti u vreteno i utonuti u san, ali na različiti rođendan i u različiti san. Također, princeza ostvaruje taj dar i ubode se u prst, ali zbog različitih razloga. I zadnje je da u oba djela princeza na kraju ostaje s princom.

Trnoružica ima svoje dvije inačice. Jednu je napisao francuski pisac Charles Perrault 1697. godine. Nekoliko stotina godina kasnije izali i Trnoružica braće Grimm. Animirani film iz produkcije Walta Disneya izlazi 1959. godine. To je bio njihov 16. film koji je dobio i flmsku adaptaciju u zloj vili Zluradi 2014. godine.

## **9.6. Zlatokosa**

Zadnja bajka braće Grimm u ovoj usporedbi je Zlatokosa, ili kod Disneya Vrlo zapetljana priča.

Ova bajka i animirani film isprepleteni su različitostima. Sami početak pokazuje koliko je Disney promijenio ovu bajku. Bajka nam pokazuje kako su dvoje običnih ljudi samo htjeli dijete. Kako je žena ostala trudna, vidjela je matovilac u vrtu i jako ga htjela pojesti. Muž joj je udovoljio želju i uspio ukrasti matovilac. Drugi dan vraća se u vrt ukrasti matovilac, ali vještica ga uhvati u tome i on ju moli za milost. Pušta ga, a zauzvrat dobiva njegovu kćer koju odvodi na 12 rođendan u kulu. Animirani film nam donosi sasvim drugu priču. Kako je kraljica zatrudnjela tako se i razboljela. U potrazi za lijekom nailaze na cvijet od čestice sunca kojeg je starica Gothi čuvala za sebe. Kako su ga ubrali, naprave lijek i kraljica ozdravi i rodi kćer zlaćane, čarobne kose. Saznavši to, majka Gothi dolazi u dvorac i odsjeće pramen kose. Kako je vidjela da odrezana kosa gubi svoju moć i da ne postaje mlađa, ukrade princezu i odlazi s njome u samotnu kulu. U tu priču nam dolaze i kradljivci gdje jedan kradljivac, bježeći od kraljevke garde, nailazi na Zlatokosinu kulu. Ulazi u kulu te ga ona zarobljuje. Bajka nam umjesto kradljivca donosi princa koji dolazi kod Zlatokose, odnosno Matovilke, zbog njezine pjesme. Majka, koja ju je dobila, nije znala za princa sve dok nije rekla kako joj je teže vući nju više nego kraljevića. Naljutivši se na to, odreže joj kosu, odvodi ju u pustinju gdje živi u bijedi i žalosti. Dok je bila u pustinji, došao je princ koji je vidio staricu i od očaja padne u trnje i ostaje slijep. U animiranom filmu imamo više akcije i sasvim drugu radnju. Kako je Zlatokosa zarobila kradljivca, daje mu uvjet da će mu dati njegov plijen i slobodu ako ju odvede tamo gdje lete svjetla jer ju majka ne pušta. Prihativši tu ponudu, odlaze zajedno iz kule prema kraljevstvu. Na tom putu susreli su se sa mnogo nedaća. Prvo su došli u restoran pun razbojnika jer ju je kradljivac htio preplašiti. Ali kako su došli i kraljevski stražari, razbojnici im pomažu da pobjegnu, što sve mudro prati i majka Gothi. Kako su bježali, stražari su ih susreli, te se vodi borba gdje na kraju Zlatokosa i razbojnik Flin, ostaju zatočeni u špilji koja se velikom brzinom puni vodom. Kako je Zlatokosina kosa čarobna, uspije osvijetliti mračnu pećinu i spasiti njih dvoje. Uz to pokazuje koliko je njezina kosa čarobna izlječivši mu ranu na ruci. Tada dolazi i konj koji je u potrazi za Flinom, ali na nagovor Zlatokose prelazi na njihovu stranu. Za to vrijeme majka nailazi na Flinove suradnike i s njima razrađuje plan kako ih razdvojiti. Kako ga je izlječila, Flin odlazi i dolazi majka Gothi. Govori joj da pođe s njom, ali Zlatokosa odbija. Na to majka daje tračak sumnje u Flina i odlazi. Njih dvoje dolaze u kraljevstvo i navečer gledaju lampione, a Zlatokosa Flinu vraća krunu. Flin odlučuje dati krunu razbojnicima, ali oni ga otimaju, vežu i prikazuju Zlatokosi kao da odlazi od nje. Tada i nju pokušavaju „oteti“, ali dolazi majka

i spašava ju. Dok se to odvijalo, stražari su uhitili Flina. Zlatokosa po crtežima shvaća da je ona princeza i ulazi u sukob s majkom, ali majka ju tada otima i zarobljuje kulu. To jutro, novi prijatelj konj i razbojnici, spašavaju Flina i on odlazi Zlatokosi. Kao i u ostalim bajkama, završetak se i ovdje razlikuje. U bajci, nakon što je oslijepio, kraljević je nastavio lutati i jadicovati zbog žene. Nakon nekoliko godina došao je u pustinju gdje je bila Matovilka i čuo je poznati glas. Prateći njezin glas, stigao je do Matovilke koja ga prepoznaje, zagrli ga i brizne u plač. Suze njegove voljene mu izlječe vid i on ju odvodi zajedno sa svojom djecom u kraljevstvo gdje su sretno živjeli. Animirani film ima dinamičniji završetak. Kako je Flin došao kod Zlatokose u kulu, vidi ju zarobljenu, ali majka Gothi ga smrtno ranjava. Tužna Zlatokosa daje uvjet da će poći s njom ako uspije izlječiti Flina svojom kosom. Majka pristaje, ali kako je Zlatokosa htjela izlječiti Flina, on joj odsječe kosu. Kada je to učinio, majka Gothi postaje toliko stara da, kada je padala kroz prozor, pretvori se u prah. Zlatokosa je i dalje pokušavala Flina oživjeti svojom kosom, ali bez uspjeha. No, u svojim suzama imala je čarolije pomoću koje je uspjela oživjeti svojega muškarca. Flin ju tada vodi kralju i kraljici i kreće slavlje zbog povratka davno izgubljenje princeze.

Ova bajka i animirani film, iako prepuni različitosti, imaju par zajedničkih dijelova. Prva od njih je ta da je Matovilka, odnosno Zlatokosa, bila prekrasna djevojka duge, zlaćane kose. Također, obje su bile zarobljene u kuli zle majke. Isto tako, obje su pronađene od muškaraca s kojima su na kraju živjele sretno. I završna zajednička stvar je da su uspjele obje izlječiti svojega muškarca suzama, jedna od sljepoće, a druga ga je oživjela.

Matovilka je jedna od uspješnica njemčkih autora braće Grimm. Možemo ju pripisati velikoj popularnosti bajkama Pepeljugi i Snjeguljici. I ona je objavljena u jednom od izdanja od 1812. godine. Matovilka je dobila u animiranom filmu nešto drugačiji naziv. Studio Walt Disney je ovaj animirani film nazvao Vrlo zapetljana priča. To je bio 50. film ovog studio a objavljen je 2010. godine. Također, cijela priče je samo djelomično bazirana na bajci braće Grimm.

### **9.7. Mala sirena**

Sljedeća bajka koju sam obradio je bajka Mala sirena Hansa Christiana Andersena .

Ovo je prvi početak bajke i ekranizacije da se podudara, ali o tome ću u drugome dijelu analize ova dva djela. Prvo što nam se razlikuje je to kako je mala sirena saznala za ljude. U bajci joj je njezina baka pričala priče o ljudima kada je ona pronašla kip čovjeka. Za razliku od nje, u

animiranom filmu *Airela*, mala sirena, skupljala je ljudske stvari uz pomoć svoga prijatelja Flandersa, koji je bio mala žuta ribica. Kada je sve skupila, odlazi do galeba koji joj govori što je što, ali naravno krivo. Sve to je, preko svojih uhoda, pratila zla vještica, hobotnica Ursula. Još jedna različitost je ta što su u bajci sirene na svoj 15. rođendan mogle ići na površinu mora. Tamo su pričale s ljudima. No, kako im je to dosadilo, kada bi se digla oluja one bi pjevale kako bi dovukle mornare na dno mora. Tako i mala sirena odlazi na površinu mora na svoj 15. rođendan. U animiranom filmu dolazi do malo drugačijeg scenarija. Ariela, ljuta na oca i zbog toga što je dobila nadzor raka Sebastijana, odlazi u svoje skrovište gdje su sve ljudske stvari. Vidjevši vatromet iz svoga skrovišta, odlazi na površinu mora. Bajka nam pokazuje kako su je njezine setre odvodile do njegovog dvorca gdje je ona puno vremena provodila. Baka joj tada ispriča kako sirene duže žive od ljudi, ali kada preminu one postaju morska pjena jer nemaju besmrtnu dušu. Možemo vidjeti kako je velika razlika ta što u bajci postoji baka, a u animiranom filmu ne. Kako bi postigla besmrtnu dušu, čovjek se mora zaljubiti u nju, te se ona iskrade sa svečanosti i ode k morskoj vještici. Ona joj govori kako će ju sve boljeti i ako se čovjek ne zaljubi u nju postat će morska pjena. U animiranom filmu veliku ulogu ima otac. Čuvši od Sebastijana da se Ariela zaljubila u čovjeka, uništava njezino skrovište, a Ariela tužna i ljuta odlazi k morskoj vještici. Daje joj napitak pod uvjetom da ako se princ ne zaljubi nju i ne da joj poljubac do sutona 3. dana, vraća se oblik sirene i ostaje u njezinom vlasništvu. Također, sva događanja na kopnu sa princom su različita. Bajka nam donosi kako je princ odmah bio očaran njezinom ljepotom i vodio ju je svugdje sa sobom. Svakim trenutkom sve više se zaljubljuje u nju. Jednog dana bio je prisiljen otići u drugo kraljevstvo i upoznati tamošnju kraljevu. Kada su stigli, oboje upoznaju kraljevu i kraljević pomisli da ga je ona spasila i zaljubljuje se u nju. Tu večer organiziraju svadbu na brodu. Animirani film ima nešto promijenjenu radnju. Kraljević ju pronalazi na kopnu i domah biva očaran njezinom ljepotom. Problem je bio što traži djevojku sa divnim glasom, ali ona nije mogla govoriti. Kada se napokon počeo zaljubljuvati, vještica se pruruši u djevojku s Arielinim glasom i odlazi na kopno. Čuvši njezin glas, on biva začaran i odmah tu večer organiziraju svadbu. Kao i u svim prijašnjim analizama, završetak se i ovdje razlikuje. Bajka nam donosi tužnu malu sirenu koja shvaća da joj je to zadnja večer života. Kada je došla na palubu broda, dolaze njezine sestre koje joj donose bodež kojim treba probosti kraljevićevo srce. Kada to napravi, vratit će se u svoj prijašnji oblik sirene. Tako ona odlazi do njega i pokušava ga ubosti, ali nema srca i baca nož u more. U zoru pogleda kraljevića, skoči u more i osjeti kako se pretvara u pjenu. No, shvati da zapravo ona nije postala pjena, nego čudesno biće, zračna vila. Druge vile govore joj kako je postala vila jer je patila i činila dobra djela i da će, ako to nastavi i dalje, za tristo godina steći besmrtnu dušu. Također,

saznaje i ako vide smješak djeteta da im se skida godina robovanja, ali ako vide zločesto dijete koje plače da će za svaku suzu dobiti još jedan dodatan dan. U animiranom filmu imamo sprječavanje svadbe. Vidjevši da je to zapravo vještica, Ariela, sva morska bića i prijatelji odluče spriječiti svadbu. Tako odlaze na brod, uzimaju Arielin glas i uklanjaju čaroliju koja je bila na kraljeviću. Arieli se vraća glas, ali prekasno jer je zašlo Sunce i ona postaje sirena u vlasništvu vještice. Na putu k vještičinoj jazbini, dolazi Triton, Arielin otac, i mijenja mjesto s Arielom. Napravivši to, Ursula postaje kraljica mora koja pokušava ubiti Arielu i kraljevića. Kako je napravila oluju, kraljević je uspio zaploviti strganim brodom i ubije vješticu dok je ona pokušavala ubiti Arielu. Kada ju je ubio, cijeli ocean se vratio onako kakav je bio, a svi Uruslini zarobljenici bivaju oslobođeni. Vidjevši njezinu sreću s kraljevićem, Triton vrati Arieli noge i ostavlja ju na kopnu. Tako sretni organiziraju svadbu kojoj svi prisustvuju, i ljudi i sirenci.

Uz ove različitosti, ova dva djela imaju i nekoliko zajedničkih značajki. Prva od njih je da i u bajci i u animiranom filmu kralj ima 6 kćeri, a najmlađa kćer je ujedno i najljepša kćer. Također, obje se zaljubljuju u kraljevića koji putuje brodom. Njega spašavaju nakon što se digne oluja na moru. On ju zapamti po njezinom krasnom glasu i stasu. Također, obje odlaze kod morske vještice kod koje postaju čovjekom, ali moraju platiti svojim glasom. Obje moraju nekako natjerati kraljevića da se zaljube u njih iako ne mogu govoriti.

Mala sirena djelo je danskog pisca Hansa Christiana Andersena. Sve njegove bajke, kao i ova bajka, bile su priče koje je on čuo dok je bio mali, a kada je odrastao i zapisao ih je. Ova bajka objavljena je davne 1837. godine. Također ova bajka dobila je svoju adaptaciju kod Walta Disneya. Objavljena je skoro sto pedeset godina kasnije i to 1989. godine. To je 28. animirani film produkcije Walta Disneya koji je imao veliku popularnost. Taj film je započeo veliki uspjeh animiranih filmova Walta Disneya u narednom desetljeću. Ovaj animirani film također ima nastavak i to čak dva nastavka. Isto tako napravljen je i crtić koji se prikazivao kao animirana serija.

## **9.8. Ljepotica i zvijer**

Posljednja bajka i animirani film koji ću obraditi je Ljepotica i zvijer autora Charlesa Perraulta.

Po dobrim navikama Disneya, odmah imamo različitosti na početku. Bajka nam prikazuje kako je otac, koji je bio trgovac, imao tri kćeri i tri sina od kojih je najmlađa kćer bila i najljepša. Bili su vrlo bogati, ali otac je sve izgubio, te se sele u kućicu na selu gdje je Ljepotica sve radila. U

animiranom filmu otac je imao samo jednu kćer. On nije bio trgovac, nego je bio izumitelj. Ljepoticu su svi smatrali čudnom jer je voljela čitati. No, prije toga saznajemo kako je princ postao zvijer zbog nepristojnosti prema vili. Morao je ostati zvijer sve dok se netko ne zaljubi u njega, ali prije nego zadnja latica padne na njegov 21. rođendan. Isto tako vidimo i različitosti zašto je otac otišao. U bajci otac odlazi jer mu je stigao brod s robom. On odlazi na put, a njezine sestre traže materijalne stvari dok ona traži samo ružu. Tako on pođe na put i pri povratku se izgubi u mećavi. Ugledavši dvorac, ulazi u njega, pogosti se i legne spavati. Kada se probudio ujutro, krene kući i uvidjevši granu ruža, ubere jednu i tada dolazi Zvijer bijesan na njega. Otac mu objasni zašto je to napravio i Zvijer mu govori da ako želi otići njegova kćer mora doći na njegovo mjesto. U animiranom filmu imamo izmjenjenu priču. Otac odlazi na put kako bi prisustvovao znanstvenom sajmu. Na putu k sajmu otac se izgubio i naišao na vukove koji su ga napali. Kako je bježao od njih, dolazi do dvorca u koji ulazi gdje se vukovi ne usuđuju ući. Tamo ga začarane stvari ugošćuju, ali tada dolazi Zvijer koji je bijesan zbog toga i zatvara ga u tamnicu. Za to vrijeme lovac Gaston pokušava oženiti Ljepoticu imenom Belle, ali bez uspjeha. U bajci možemo vidjeti kako se otac vratio kući i to sa zlatnicima koje mu je Zvijer dala. Ispričao je svojoj djeci što mu se dogodilo i tada su njegovi sinovi htjeli ubiti zvijer. Ljepotica ih sprječava jer je znala za tajnu o zlatnicima koju nitko od djece nije znao. Pri njezinom odlasku svi su bili tužni osim zavidnih sestara. U animiranom filmu konj se vraća od Zvijeri i tada Belle odlazi u dvorac kod Zvijeri. Tamo ponudi sebe u zamjenu za oca i Zvijer pristaje. U bajci Ljepotica i otac odlaze kod Zvijeri i on ju nagrađuje, a neutješan otac odlazi. Dobila je i svoju sobu nazvanu Ljepotičina soba, gdje je bila sva raskoš i gdje je imala svoju osobnu knjižnicu. U animiranom filmu Ljepotica je smještena u odaje i bunotvna je prema Zvijeri. Njih dvoje se ne podnose, ali svi ostali u njoj vide spas kako bi opet postali ljudi. Dobila je zabranu ići u zapadno krilo, a u ostale dijelove dvorca može kada god poželi. Dok je razgledavala dvorac odlazi u zapadni dio i vidi čarobnu ružu. Zvijer na to ponašanje poludi i tjera Ljepoticu iz dvorca. Dok je bježala, napadaju ju vukovi, ali Zvijer dolazi i spašava ju. U znak zahvalnosti odvodi ga u dvorac i liječi mu rane. Tako su se svakim danom sve više zbližavali i on joj je darovao knjižnicu. Za to vrijeme otac govori seljanima kako je Zvijer zatočila njegovu kćer no svi ga smatraju ludim. Kako ju je otac otišao spasiti, Gaston smišlja plan kako će zatvoriti starog u ludnicu i natjerati Belle da se uda za njega. Bajka nam donosi ponešto drugu priču. Zvijer i Ljepotica su se zbližavali toliko da je ona u njemu vidjela dobro srce iako je on naglašavao da je nakaza. Tako je on, zbog svih zbližavanja, odlučio zaprositi Ljepoticu koja ga odbija. Ona ostaje kod njega tri mjeseca i sve više i više postaju povezani. Vidjevši da joj otac umire od toga jer nje nema, Ljepotica zamoli Zvijer da ju pusti svome ocu. Ona odlazi s najljepšim

haljinama kući na što sestre postaju jako ljubomorne. Sestre od ljubomore zadržavaju Ljepoticu duže nego što je trebala ostati kako bi ju Zvijer od ljutnje pojela. U animiranom filmu imamo nešto drugačiju priču. Kako je vidjela da joj je otac u nevolji, Zvijer ju oslobađa zatočeništva i ona odlazi pomoći svome ocu. Kada je došla kući s ocem, Gaston provodi svoj plan u djelo, ali i dalje ga Belle odbija. Kada žele oca zatvoriti, ona pokazuje selu Zvijer, a Gaston uvjerava seljane da je on opasan i odlaze u ubilački pohod na Zvijer. Kada su došli vodi se borba između pokućstva i seljana gdje pokućstvo odnosi borbu. Gaston pronalazi Zvijer i vodi se borba. Zvijer ne pruža otpor sve dok ne dođe Belle i tada se odluči na borbu. Gaston uspijeva raniti Zvijer, ali Zvijer pobjeđuje, te Gaston pada s krova dvorca i umire. Zvijer zbog rane umire, ali prije nego je otpala zadnja latica s ruže Belle govori kako ga voli i sve se vraća kako je bilo, a Zvijer postaje princ. Kada se sve vratilo u početno stanje, održava se bal u dvorcu. Završetak bajke je ponešto različit. Zbog toga što je ostala dulje nego je trebala, Ljepotica je sanjala kako Zvijer umire. Kada se probudila iz sna, vratila se u palaču gdje je našla Zvijer kako leži bez svijesti. Govori joj kako se to dogodilo jer je odlučio umrijeti od gladi, ali mu ona tada govori kako on mora živjeti kako bi postao njezin muž. Kada je postao kraljević, oni organiziraju svadbu u dvorcu gdje dobra vila hvali Ljepotičinu dobrotu, a njezine sestre pretvara u kipove zbog zlobe u srcu, te takve moraju svjedočiti njihovoj sreći i takve će ostati sve dok ne priznaju svoje pogreške.

Također, i ova dva djela imaju i svoje iste dijelove, a neki od njih su navedeni među različitostima. Prvi o njih je to da je otac morao otići na put zbog posla. Također, i to da je bio zarobljen od strane Zvijeri, ali ga njegova najljepša kćer oslobađa. Još nešto što je isto je da Ljepotica u početku nije voljela Zvijer, ali se s vremenom počela zaljubljuvati u njega. Isto tako Zvijer je poklonila Ljepotici i njezinu valstitu knjižnicu jer je voljela čitati. Nešto što im je zajedničko je i to da je Ljepotica u oba djela preko ogledala mogla vidjeti oca koji je u opasnosti i otići ga spasiti. Zadnja i najvažnija identičnost je to što je Zvijer bio pod kletvom i Ljepotica ga je spasila svojom ljubavlju te mu je tako spasila i život i vratila ga u prvobitno obličje, baš kao i dvorac.

Ljepotica i Zvijer jedna je od bajki i djela Charlesa Perraulta. Nažalost, nije poznato kada je ta bajka objavljena, ali postigla je veliku popularnost među djecom. Animirana verzija ove bajke pod produkcijom Walta Disneya objavljena je 1991. godine. To je bio 30. dugometražni film koji je objavljen. Također, ovaj film je dobio i dva Oscara i pripada Disneyevoj renesansi.

## 10. ZAKLJUČAK

Proučavajući literaturu o dječjoj književnosti može se vidjeti kako je mijenjala svoje značenje. Prije je imala funkcionalnu ulogu i nije imala umjetničku vrijednost. Kasnije se sve to promijenilo i počela je dobivati na svojoj vrijednosti. Naravno, to je književnost namijenjena djeci, ali bilo ju je jako teško odvojiti od one koja je za djecu. Tako je to bila književnost u kojoj su likovi djeca, te su i junaci djeca i javljaju se dječje zadruge kao u knjizi *Družba Pere Kvržice*. Pod dječju književnost nam spadaju dvije vrste koje sam obradio, a to su bajka i dječji roman. Pojam bajke se mijenjao i svatko ima svoju neku definiciju što je to bajka, ali najviše svi ističu kako je to spoj stvarnog i nestvarnog svijeta. Razvijale su se od klasičnih preko modernih bajki, pa sve do fantastičnih priča. U bajkama nam se javljaju vile, čarobnjaci, nadnaravna bića i ostalo što je tipično za bajku. Dječji roman se razlikuje od bajke jer više donosi realni svijet i na tome je baziran. Kao što sam rekao za dječju književnost, to se odnosi i na dječji roman u kojem su likovi, ali i junaci djeca. To je roman u koji se, u novije vrijeme, uvlače elementi fantastičnog, gdje je roman kratak i rastavljen na poglavlja. Pod njim još spadaju romani o životinjama kao što je Bambi, avanturistički roman, znanstvenofantastični roman i povijesni roman.

Animacija nam također doživljava procvat. Od klasične ručne animacije do današnje računalne animacije. Može se reći i da je za neke uspjehe u animaciji zaslužan Walt Disney. Prije je sve skupo koštalo za napraviti jer je trebalo puno nacrtati i potrošiti materijala kako bi se dobio samo mali dio animiranog filma. Danas je drugačija slika gdje se sve radi preko računala. Ono što je prije bilo nepojmljivo danas je ostvarivo. To se može vidjeti i preko 3D animacije koja je u prijašnje vrijeme bila nemoguća, a danas je normalna stvar. Također, došla je i boja i zvuk u crtani film za što je bio uvelike zaslužan Walt Disney. Prava definicija animacije je to da je to oživljavanje nečega što je neživo, a to je i istina. Tu nam spada animirani film koji se može reći da je crtani film. Možemo vidjeti kako se javlja linija, boja, a sve se pokreće crtežima. Danas nam se pokreću i objekti kao 3D animacija što je pokrenuo preminuli Walt Disney.

Kao što sam već nekoliko puta spomenuo, uvelike zaslužan za animaciju i promiždbu dječje književnosti bio je Walt Disney. On je jedan od najvećih animatora, ali u prošlosti ga nisu za to smatrali. Imao je velikih problema dok se nije probio određenim filmovima i svojim Disneylandom, koji je i dan danas, kao i crtani filmovi, popularan. Uvijek je bio ustrajan u svojim idejama koje nekada nisu urodile plodom, ali ipak držao se onoga što je naumio i usprkos negodovanju drugih suradnika i njegovog brata, koji mu je bio partner u firmi. Ali, nakon puno



godina patnje i jako teškog rada probio se na scenu s animiranim filmovima i Oscarima za njih, a najveću popularnost napravio je Disneylandom koji mu je pomogao otplatiti dug banci. Nažalost u 65. godini je preminuo.

Problematika ovog diplomskog rada je bila razlikuju li se crtani filmovi Walta Disneya od originalnih djela. Bilo je vrlo lako i zabavno odraditi taj posao. Došao sam do zaključka da se djela uvelike razlikuju od crtalog filma. Walt Disney je promijenio radnju, ali čak i karakterizaciju nekih likova. Što se radnje tiče, to vidimo kod svakog crtalog filma, ali i njegovi nasljednici su nastavili taj trend. Također, promjenu karakterizacije vidimo kod Petra Pana i Bambija. Oni su u knjigama odrešitiji i opasniji, dok su u crtanom filmu blagi i razigrani. Dolazi i do uvođenja novih likova ili čak izbacivanja likova. Novi likovi nam dolaze kod Ljepotice i Zvijer gdje je Gaston novi lik, ali izbačeni su njezine sestre i braća. Također, i Pepeljuga nema likove kao što je otac koji je kroz cijelu bajku živ, a u crtiću umire. Uvodi se i lik dobre vile umjesto ptičica i groba njezine majke kao što je u bajci. Matovilka nam donosi sasvim drugu priču gdje princezu pronalazi lopov, a majka ju je otela zbog čarobne kose. Bajka je sasvim drugačija gdje otac prodaje svoju kćer za matovilac, a nju pronalazi princ i oni u bajci imaju djecu. Puno razlika vidi se i u ostalim djelima po radnji i likovima što ste mogli pročitati. Ono što je zanimljivo zašto je došlo do toga je da se crtani film ne bi gledao. Walt Disney je shvatio kako u to vrijeme je to sve previše za ljude i da treba ublažiti. Likove treba napraviti tako da ih se zavoli. Uvijek sam bio zbunjen zašto je toliko promijenjeno, ali čitajući o Waltu i njegovim idejama sve je bilo jasnije. Bio je u dugovima i trebao je napraviti hitove kako bi uspio u tom poslu, te to je i učinio. Vjerojatno je bio zabrinut i zbog svog tog nasilja u bajkama da djeca ne bi dobivala takve ideje. Smatram da bi trebali pokušati napraviti onako kako je danas jer djeca su toliko okružena nasiljem, te bi ovo za njih bilo blago. Ali, ovako postižu uspjehe i zbilja, lakše je ovako gledati crtani film nego da je prikazano kako je napisano. S time se probijaju i vladaju svijetom crtalog filma.

## 11. IZVORI

Andersen, H. C. (2008.), *Bajke i priče*, Zagreb: Školska knjiga

Barrie, J. M. (2009.), *Petar Pan*, Zagreb: Znanje

Grimm, J. i W. (2012.), *Bajke*, Zagreb: Školska knjiga

Perrault, C. (2006.), *Bakine priče ili priče iz drevnih vremena*, Zagreb: Školska knjiga

Salten, F. (2005.), *Bambi*, Zagreb: Znanje

Bambi, posjećeno 10.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/bambi.html>

Ljepotica i zvijer, posjećeno 10.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/ljepotica-i-zvijer.html>

Mala sirena, posjećeno 10.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/mala-sirena.html>

Pepeljuga, posjećeno 10.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/pepeljuga.html>

Petar Pan, posjećeno 11.10.2017.

<https://www2.putlockertv.to/watch/peter-pan.kxj4/3rwl22>

Snjeguljica i sedam patuljaka, posjećeno 11.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/snjeguljica-i-sedam-patuljaka.html>

Uspavana ljepotica, posjećeno 11.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/trnoruzica.html>

Vrlo zapetljana priča, posjećeno 11.10.2017.

<http://jockantv.com/sinkronizirani-crtici/vrlo-zapetljana-prica.html>

## 12. LITERATURA

1. Crnković, M., Težak, D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti*, Zagreb: Znanje
2. Dovniković-Bordo, B. (1996). *Škola crtanog filma*, Zagreb: „Prosvjeta“
3. Hameršak, M., Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*, Zagreb: Leykam international d.o.o.
4. Hranjec, S. (2006). *Pregled hrvatske dječje književnosti*, Zagreb: Školska knjiga, d.d.
5. Mikić, K. (2001). *Film u nastavi medijske kulture*, Zagreb, Educa, nakladno društvo d.o.o.,
6. Munić, R. (2012). *Estetika animacije*, Zagreb: „Vedis“,
7. Pintarić, A (1999). *Bajke, pregled i interpretacija*, Osijek: Matica hrvatska
8. Pintarić, A. (2008). *Umjetničke bajke teorija, pregled i interpretacije*, Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet Osijek, Matica hrvatska
9. Thomas, B. (1997). *The Walt Disney biography*, London : New English Library